

CTHULHU 7e édition

LES MASQUES DE NYARLATHOTEP

LIVRET V - LE KENYA

ÉDITIONS SANS-DETOUR



Jeu de rôle d'horreur dans l'univers de H. P. Lovecraft

Les Masques de Nyarlathotep

Livret 5
Chapitre kenyan



par Larry DiTillio et Lynn Willis

Editions Sans-Détour

Howard Phillips Lovecraft (1890-1937)
Maître de l'horreur

Version américaine

Auteurs : Larry DiTillio et Lynn Willis, avec Geoff Gillan, Kevin A. Ross, Thomas W. Phinney, Michael MacDonald, Sandy Petersen, Penelope Love

Crédits détaillés : Larry DiTillio a entièrement écrit les premiers jets des Livrets Un à Six, sauf exceptions précisées par la suite. On lui doit donc la conception, l'intrigue et l'essentiel de la rédaction de ce grand classique du jeu de rôle. Lynn Willis a réécrit les esquisses sélectionnées, détaillé le décor historique, rédigé l'Introduction et l'essentiel des conseils, à-côtés, plaisanteries, etc. L'appendice qui définit comment le temps des voyages en mer peut être mis à profit est aussi de lui. Dans l'Introduction, l'encart concernant les temps et coûts de voyage a d'abord été écrit par Michael MacDonald. La chronologie des événements est de Thomas W. Phinney qui a aussi mis en forme la plupart des Aides de Jeu. Kevin A. Ross est l'auteur de l'épisode Bast du Chapitre Le Caire. Geoff Gillan a écrit les épisodes Relais de Chasse (Kenya), Le Fantôme de Buckley (Australie) et l'Armoire à Démons de Mr. Lung (Shanghai). Des remerciements particuliers sont adressés à Alan Glover, Mike Lay, Jeff Mc Spadden, John B. (Ben) Monroe et Ian Starcher pour la multitude d'importants commentaires et autres contributions maintenant invisibles qu'ils ont pu apporter à ce travail.

Version française

Adaptation & rewriting : La TocTeam, composée de Nicolas « Yoda Mister » Tauzin, Arnaud « Bély » DeMarigny, David « Carter » Vial, Steve Fuhrmann, Guillaume « Kerk » Maerkerke : merci à toutes celles et ceux qui ont cru un jour, pouvoir survivre à cette campagne, de quelque côté de l'écran que ce soit.

Relectures : Laurence Besanson, Marie-Anne de Marcovitch, Erwan Perchoc
Relecture technique et adaptation V7 : Grégory Privat

Merci à tous les relecteurs bénévoles pour leurs retours précieux sur cette campagne.

Mise en page : Alame Bennacer, Agathe Gastaldi, Lisette Hanrion, Corentin Simon

Illustrations de couverture : Loïc Muzy

Illustrations : Loïc Muzy et Jahwa Rero

Imprimé en Chine • Shanghai Whatz Games Co., Ltd

Achevé d'imprimé : janvier 2018

ISBN : 978-2-37374-022-6 (édition Classique)
978-2-37374-023-3 (édition Prestige)

Édition & Dépôt légal : mars 2018

Édité par : Editions Sans-Détour
14-16 rue Victor Hugo 01100 Oyonnax

www.Sans-Detour.com

Table des matières

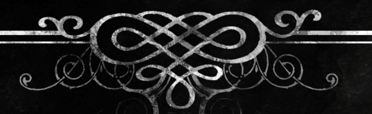




Le Kenya



C'était – eh bien, c'était essentiellement une sorte de force qui ne fait pas partie de notre espace ; une sorte de force qui agit, se développe et se modèle suivant des lois qui n'appartiennent pas à la Nature que nous connaissons. Nous n'avons pas le droit d'appeler ces choses de l'extérieur et seuls les individus les plus dépravés, et les cultes les plus impies, se risquent à le faire.
— H.P. Lovecraft, *L'Abomination de Dunwich*



Nous sommes en été, enfoncés au cœur du Kenya. Voyage pour vos sens.

- **Visuel, couleurs :** tous les tons de verts foisonnants, entre grands lacs et monts vertigineux au lointain.
- **Visuel, formes :** un arbre parasol au milieu d'une immense savane avec, en toile de fond, pointant haut hors de cette plaine, un pic montagneux enneigé.
- **Sons :** chants ethniques sur un fond d'ambiance naturelle, mélange de vent et de cris d'animaux aussi divers que variés.
- **Odeurs :** les bourrasques vous amènent des bouffées de parfums de terre et de verdure.
- **Toucher :** tiédeur agréable alternant avec la fraîcheur des hautes altitudes.

Cadre & ambiance

L'Afrique, terre de contrastes. Des déserts secs et brûlants sous un soleil torride – mais aussi des plaines immenses, des jungles luxuriantes, de vastes savanes, de larges fleuves, des cascades monumentales. Des paysages à couper le souffle où les richesses naturelles sont partout. Depuis des siècles, cette terre a attiré des aventuriers en quête de gloire et de fortune.

Généralités

Présentation & histoire récente

À la fin de la Grande Guerre, suite au traité de Versailles, la Grande-Bretagne prend officiellement le contrôle de plusieurs colonies allemandes – le Kenya en fait partie. Cette décision agite la communauté africaine qui n'a pas été consultée. Elle ne souhaite plus être entraînée par des pays gouvernants : des milliers d'Africains sont morts pour une cause qui n'était pas la leur. L'indépendance devient un point essentiel pour les Africains, qui réalisent les conséquences du règne colonial.

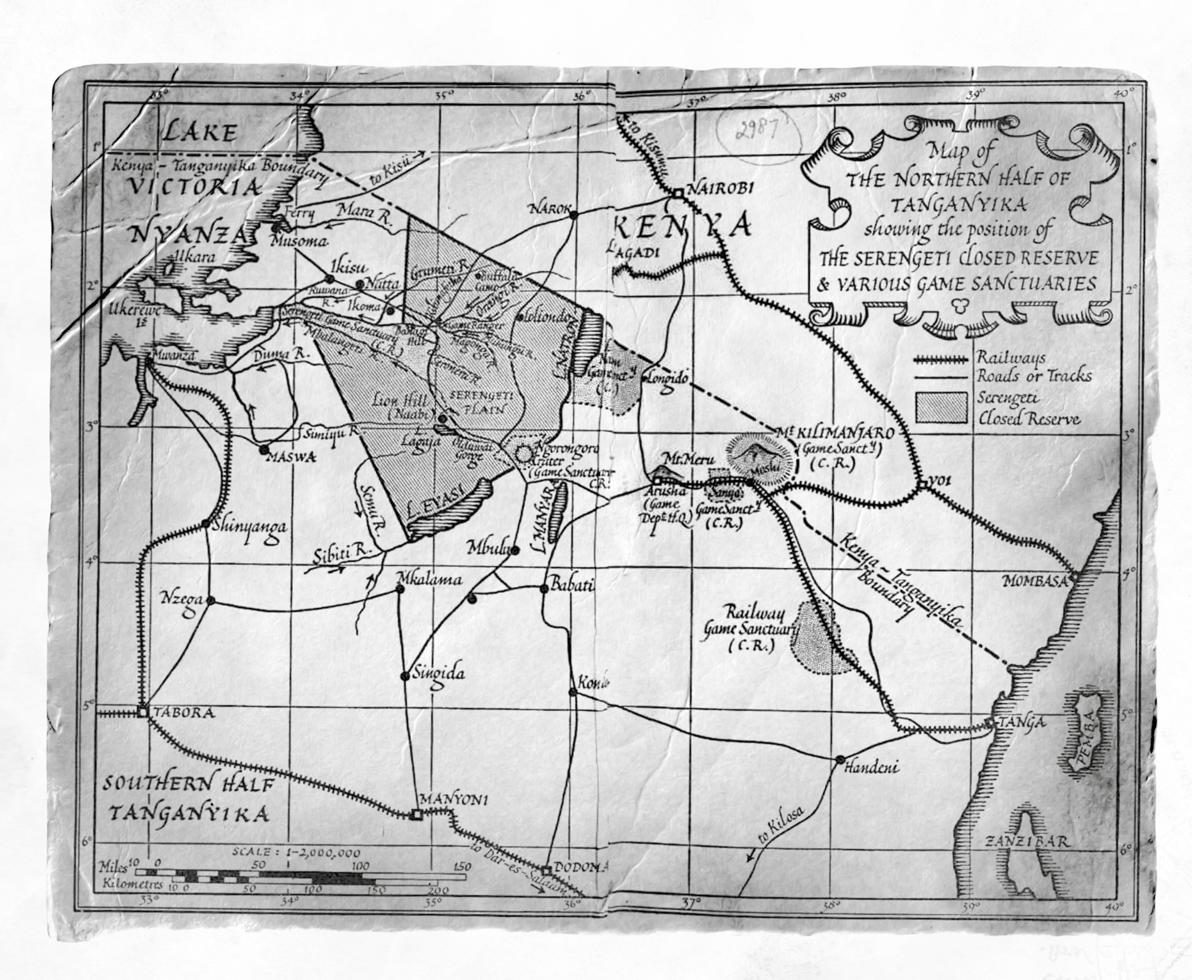
Les premières réclamations sont initiées par les Kikuyus qui demandent l'amélioration de leurs conditions de vie.

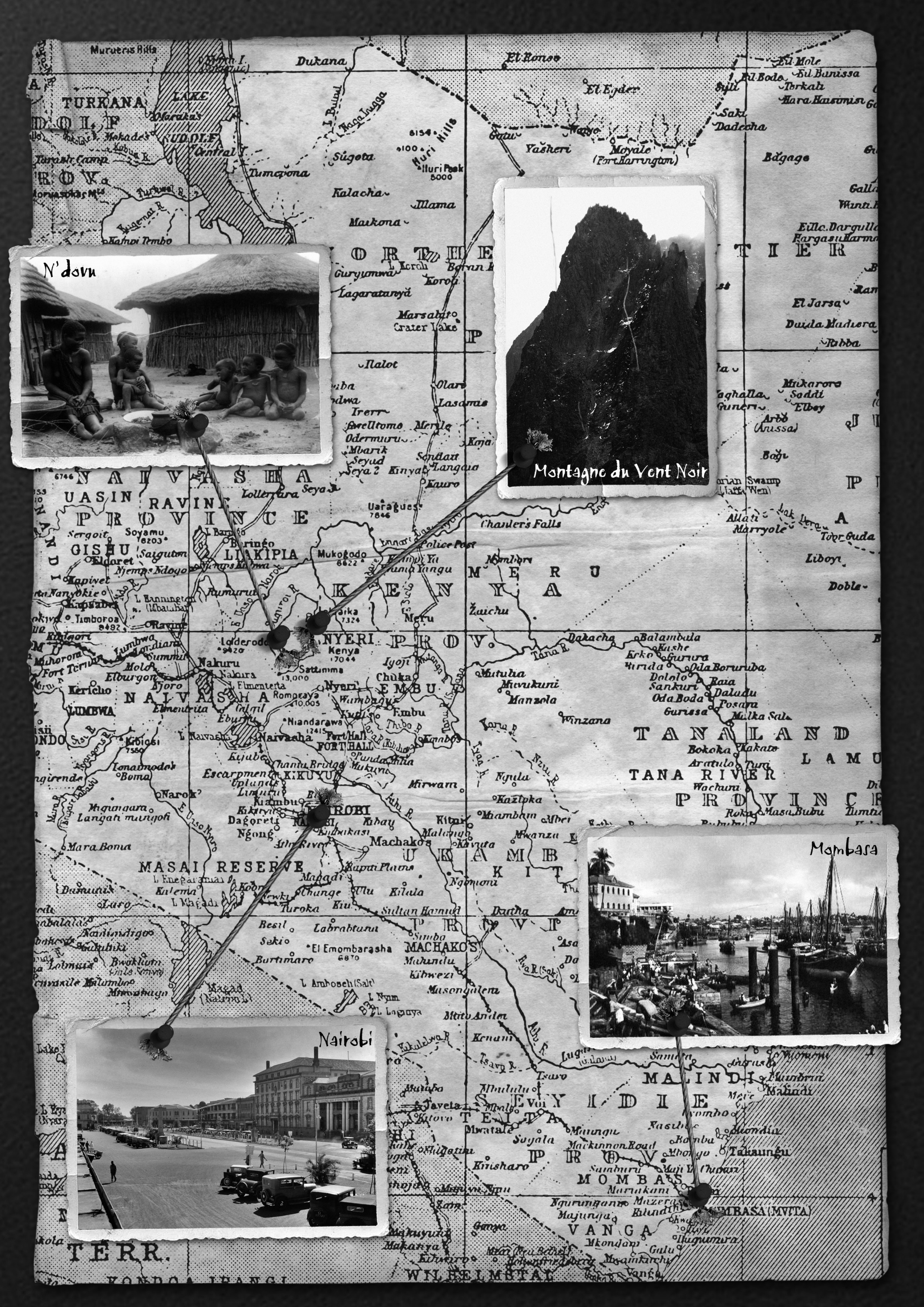
En 1921, plusieurs associations politiques sont créées pour faire reconnaître les droits des Africains, mais la majorité des colons restent partisans de l'Afrique de l'homme blanc. Le conflit est inévitable. Jusqu'au début des années 1930, de nombreuses confrontations vont opposer la police coloniale britannique et les manifestations africaines, entraînant la mort de nombreux d'entre eux.

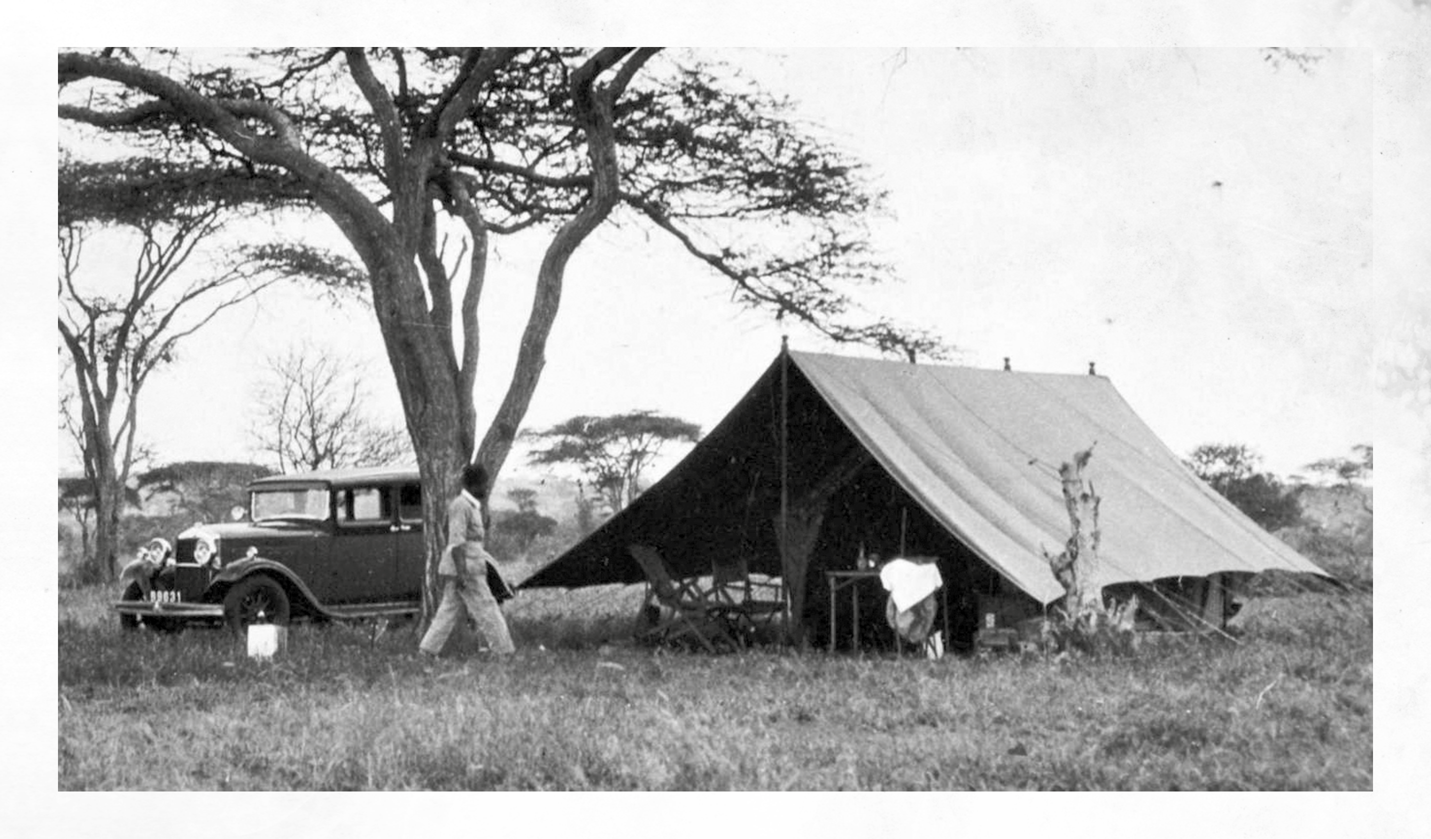
À la même époque, de nombreux grands chasseurs blancs réalisent que l'abondance des terres du Kenya n'était pas sans limites. Le permis de chasse est instauré et les premières réserves d'animaux sauvages sont fondées. Ainsi naissent les balbutiements de la gestion de l'environnement.

Repas traditionnel kenyan

La cuisine est l'un des aspects les plus remarquables de la culture kenyane. En effet, chaque spécialité culinaire est souvent accompagnée d'une légende locale. Les investigateurs ne devront pas quitter le pays sans avoir goûté au très populaire *irio kikuyu*, variété de ragoût à base de pois, pommes de terre et maïs, parfois accompagné de bananes vertes et épicé de pili-pili. Pour finir, les fruits les plus courants sont la papaye et la banane. Le repas sera accompagné de bière de mil locale (toujours blonde), servie tiède.




N'dovu
Montagne du Vent Noir
Mombasa
Nairobi
TURKANA
NAIVASHA
UASIN
RAVINE
PROVINCE
GISHU
LAIKIPIA
MERU
KENYA
NYERI
PROV.
EMBU
NAIVASHA
MASAI RESERVE
UKAMBA
KITUI
TANALAND
TANA RIVER
PROVINCE
LAMU
MALINDI
SEYIDIE
TEITA
PROV.
MOMBASA
VANGA
TERR.
WILHELMSTAL



Le colonialisme

Toutes les colonies britanniques ont pratiqué la discrimination raciale, mais le joug du *sahib* blanc a été ressenti très différemment par ceux devant le subir. Après tout, les conflits raciaux, hiérarchies et castes héréditaires existaient avant l'arrivée de l'Empire (et ont bien souvent perduré après son départ). Beaucoup ont été séduits par la promesse étrangement démocratique du Commonwealth, une prospérité commune protégée par la puissance et la stabilité de la Couronne. Pendant la Grande Guerre, les porte-parole britanniques ont systématiquement laissé entendre que la participation à l'effort de guerre des Indiens, Africains, etc. ne manquerait pas d'être récompensée.

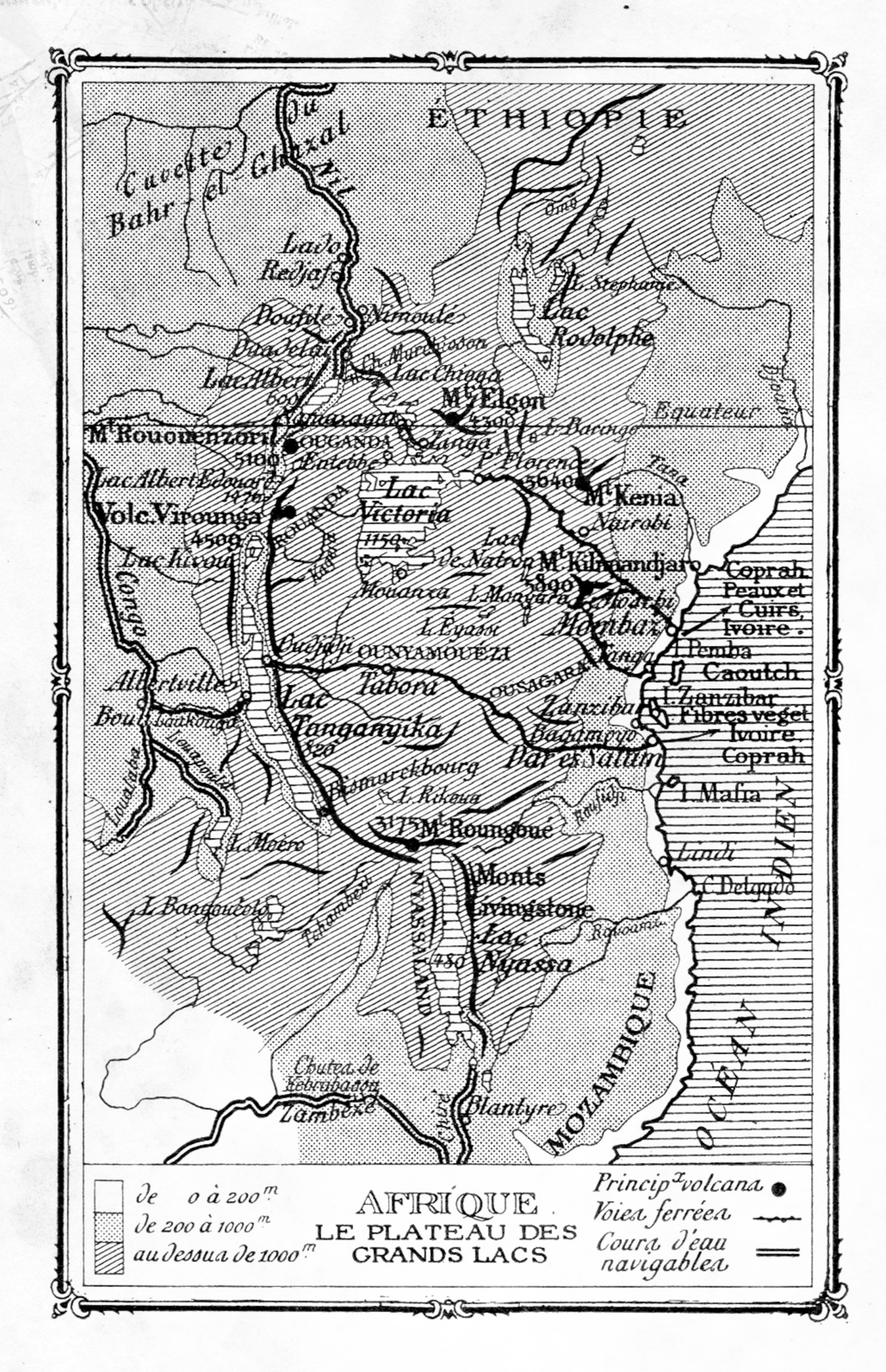
Mais tous les espoirs soulevés par cette propagande ont été ensuite réduits à néant. Après la guerre, l'Angleterre ne s'est plus préoccupée que de ses problèmes internes. De véritables mouvements nationalistes ont commencé à voir le jour dans tout le Commonwealth, tout particulièrement en Inde et en Afrique, pour exiger l'exécution des promesses non tenues et plus encore. Dans le même temps, les colons européens s'attachaient avant tout à renforcer leur position.

Géographie

La géographie kenyane est variée et diverse. Les terrains vont des denses forêts tropicales aux savanes herbeuses, côtes infestées de mangroves, volcans éteints aux sommets enneigés et déserts secs autant qu'inhospitaliers, le tout dans un pays traversé par l'équateur. Certaines régions du Kenya sont facilement accessibles. C'est le cas de la côte et de ses nombreux ports swahilis et villes insulaires arabesques.

L'altitude au Kenya s'élève d'est en ouest grâce à la vallée du Rift, qui a créé les montagnes et lacs. Le mont Kenya (5 199 m), qui est le plus haut sommet du pays, est un volcan éteint au sommet enneigé toute l'année. Le mont Longonot s'élève à 2 700 m environ. Sur les flancs de ces montagnes se trouvent des forêts dites primitives et équatoriales. En moyenne altitude se trouvent les zones de cultures comme le thé et le café. Les plaines se trouvent sur la partie est du pays et sont occupées





principalement par les savanes. Grâce à la vallée du Rift, de nombreux lacs se sont formés le long de cette faille, tel le lac Turkana (encore nommé lac Rodolphe, à l'époque) au nord du pays. Ce lac, bordé par le désert de Chalbi, est d'un grand intérêt ornithologique : on peut y trouver entre autres flamants roses, marabouts et pélicans. Le lac Victoria, que le Kenya partage avec la Tanzanie et l'Ouganda, est l'une des sources du Nil. L'océan Indien borde plus de 500 km de côtes kenyanes, constituées de plages de sable fin. L'île de Funzi s'étend au large. La ville de Mombasa est en réalité une île reliée à la terre ferme par des ponts. Toutes les terres légèrement en retrait sur le littoral sont des terres arables où l'on cultive beaucoup de bananes, de mangues, de cocotiers et de frangipaniers. Construite sur un terrain à haute altitude, loin de l'incessante chaleur tropicale de la côte, Nairobi est entourée de champs fertiles où les céréales poussent toute l'année.

Climat

Bien que le Kenya soit un pays équatorial, des climats très variés y coexistent : chaud et humide sur la côte (Mombasa) ; torride et quasi désertique au nord, où souffle un vent violent et desséchant ; très agréable dans les régions de plateaux et de montagnes du Centre et de l'Ouest (Nairobi), même si les soirées sont fraîches et froides au-dessus de 3 000 m.

Informations pratiques

Vie quotidienne

Langues

Les langues, en plus de l'anglais, pouvant être croisées dans ce chapitre sont les suivantes :

- **Le kikuyu**
- **Le nandi :** langue pratiquée dans les hauts plateaux de l'ouest du Kenya
- **Le kiswahili :** langue bantoue du sud du Kenya
- **Le luo :** langue parlée par le peuple du même nom
- **Le somali**

Et aussi :

- **Le kamba**
- **L'oromiffa**

Devises

La livre britannique (ou pound, £) est la monnaie commune, non seulement au Kenya, mais aussi chez les voisins ougandais et du protectorat du Tanganyika. Elle a une valeur d'environ quatre dollars américains durant cette période. Les prix dans les commerces contrôlés par des Européens à Nairobi ou Kisumu, comme les hôtels, les bars ou les magasins européens, sont comparables à leur équivalent en Angleterre.

Mois	Jan	Fév	Mar	Avr	Mai	Juin	Juil	Août	Sep	Oct	Nov	Déc
T max. (°C)	26	27	27	25	24	23	22	23	25	26	24	25
T min. (°C)	13	13	14	15	14	12	11	11	11	13	14	14



L'importante population indienne crée une économie secondaire, centrée sur la vente de nourriture, de vêtements et de biens manufacturés. Dans leurs bazars ou leurs échoppes du quartier indien, les fromages, la viande, les chaussures, les costumes, les couvertures, le thé, la paraffine, les épices, les cigarettes et les machettes s'avèrent beaucoup moins chers. De même, les nombreux Africains engagés comme domestiques ou dans les fermes réduisent significativement le prix de la main-d'œuvre. Si les investigateurs engagent des guides ou des porteurs, ils les trouveront relativement bon marché.

Banque

Après la Grande Guerre, l'Empire britannique renforce sa présence dans le pays. Les grandes banques (Barclays, Lloyds Bank, etc.) sont encouragées à s'y développer. En 1920, les villes les plus importantes sont dotées d'au moins une banque anglaise.

Douanes

Les bureaux des douanes sont gérés par le gouvernement britannique. En 1920, leur rôle se limite au contrôle des passeports, à la validation des visas et licences commerciales, pour les visiteurs arrivant au Kenya. Les citoyens de la Couronne et de ses colonies reçoivent des visas de trois mois ou des visas d'immigration ; tous les autres reçoivent des visas d'un mois.

Forces de l'ordre

Leur organisation est celle de l'Empire britannique, dépendant du bureau du gouverneur. Principalement basés dans les grandes villes, les quelques centaines d'agents (citoyens britanniques, indiens ou africains indigènes), chapeautés par des Blancs, traquent les criminels qui seront jugés dans des cours du modèle britannique, puis incarcérés dans des prisons locales. Quelques inspecteurs, postés à Nairobi et Mombasa, travaillent avec le *Criminal Investigation Department* (CID, Département d'investigation criminelle) de Scotland Yard, Londres.

Port d'arme

En 1925, le Kenya est une colonie britannique. Le port d'arme n'est pas véritablement réglementé, car on se trouve dans une situation en réalité proche du Far West. Les armes doivent faire l'objet d'une déclaration, mais pas le port. Il est fréquent de voir des hommes armés – surtout des Blancs – mais également des Africains, dont le métier est d'être porteur d'arme. Ce sont des serviteurs des Blancs, mais leur rôle ne consiste pas qu'à porter les armes, ils savent très bien s'en servir également.

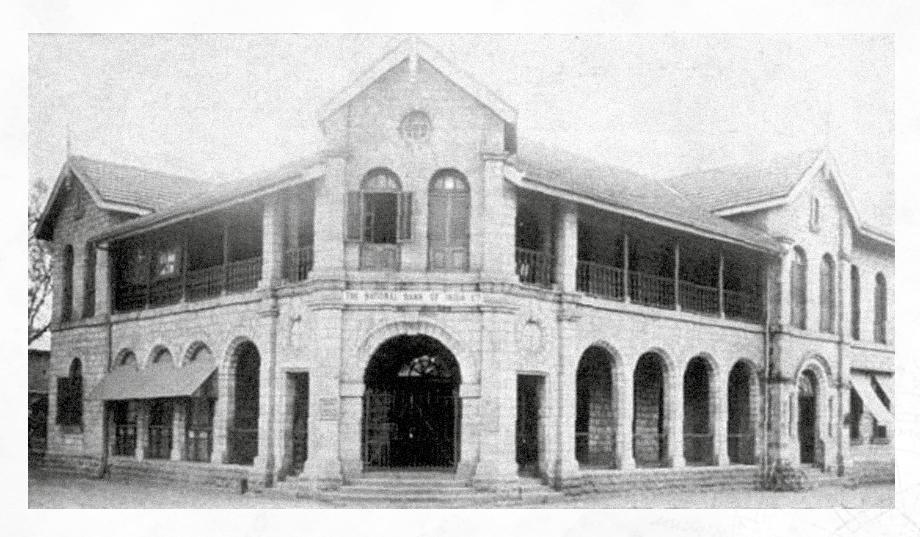
Notez qu'en général, le meurtre d'un Africain par un Blanc n'est pas vraiment considéré comme un crime par la justice britannique, ce qui n'est pas du tout vrai du contraire.

En tout cas, personne ne sera offensé de voir les investigateurs se balader armés tant qu'ils sont de nationalité américaine ou européenne, car les attaques de fauves – en particulier de lions – sont encore monnaie courante, il faut donc que tout un chacun puisse se défendre face à cette nature hostile.

Les armes disponibles sont surtout des fusils de chasse et des armes de poing britanniques. Les armes automatiques ne sont accessibles qu'aux militaires dans l'exercice de leurs fonctions – et seront confisquées en cas de déclaration.

Communications

Dans les années 1920, le téléphone est peu répandu au Kenya et quasiment introuvable lorsque l'on sort des grandes villes. La poste centrale reste le meilleur moyen de communiquer. L'international reste à portée des investigateurs, que ce soit par courrier, télégramme, colis ou poste restante.



La Nairobi National Bank of India



Lenana, chef des hommes-médecines maasaïs vers 1890

Journaux

- *Mombasa Times :* journal en langue anglaise, distribué à Mombasa.
- *East African Standard :* journal en langue anglaise, distribué à Nairobi.
- *L'Étoile de Nairobi*, seul journal indépendant en anglais.
- *The Leader :* journal politique qui vise la défense des intérêts des colons.
- *Muigwithania* **(la Réconciliation)** *:* rédigé en kikuyu, il est publié à Nairobi en 1925. Pendant un temps, il sera édité par le futur président Jomo Kenyatta.

D'autres journaux gérés par des Africains sont fondés durant cette période. Le gouvernement colonial britannique s'efforce de censurer et interdire ces publications, avec une réussite variable. Si des investigateurs blancs sont vus lisant des journaux africains, ils risquent de s'attirer les foudres de la communauté blanche.



Religions et croyances

Il y a trois systèmes de croyance religieuse principaux en Afrique de l'Est : l'animisme et l'adoration des ancêtres, pratiqués majoritairement à l'intérieur ; l'islam sur la côte ; le christianisme apporté aux Africains par les missionnaires européens. De nombreux convertis à l'islam ou à la chrétienté ont conservé des croyances et des pratiques provenant de leur culture et leur éducation animistes.

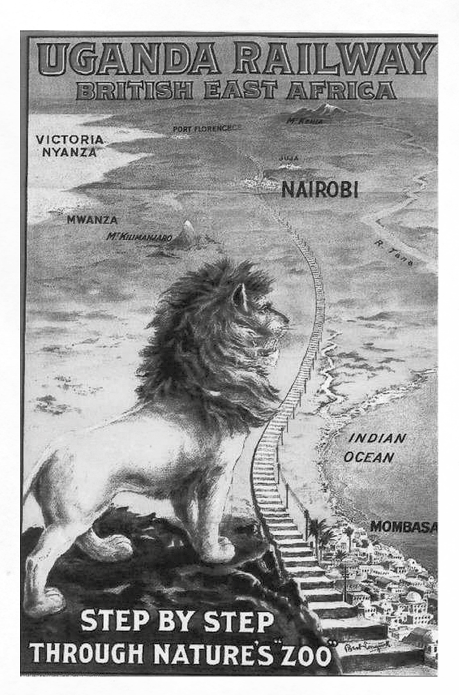
Chaque groupe tribal a sa propre forme de religion animiste. Il en existe donc littéralement des milliers de formes sur le continent. On peut cependant faire quelques généralisations. La plupart croient qu'un être suprême a créé l'univers mais que les affaires des humains lui importent peu. On peut toutefois communiquer avec les dieux mineurs par l'intermédiaire de sacrifices d'animaux, de nourriture ou d'objets manufacturés. Les ancêtres peuvent également protéger la tribu.

La réincarnation et la magie jouent un rôle important dans la croyance de toutes les tribus. Certains Africains pensent que leurs rois tribaux étaient des dieux, qui étaient souvent trop sacrés pour parler directement à leurs sujets et devaient s'exprimer par un porte-parole pour transmettre leurs ordres. Les sociétés secrètes fondées sur l'âge, le sexe ou d'autres facteurs sont un autre aspect courant de la vie tribale.

Les hommes-médecine (et, à l'occasion, les femmes-médecine), appelés docteurs en sorcellerie par les colons, sont des membres essentiels de leurs tribus. Leur rôle en tant que spécialistes de la religion est d'entretenir, de célébrer et de restaurer (si nécessaire) la relation entre la tribu et les dieux. Les gens consultent les hommes-médecine pour des raisons médicales aussi bien que sociales ou morales. Les hommes-médecine communiquent régulièrement avec les dieux par l'intermédiaire des « morts-vivants », qui les entendent mieux que les mortels. Souvent, le contact se fait par la divination, avec des graines jetées sur des bols ou des planches à oracle, ou encore en entrant dans des transes prolongées. Les hommes-médecine portent des costumes distinctifs et possèdent un masque, qui dissimule et révèle à la fois des pouvoirs violents comme bienveillants.

Vivant sur les plaines, les Africains de la vallée du Rift ont conscience des dimensions de leur monde. Ils perçoivent la majesté d'éléments naturels comme les montagnes, les lacs, les fleuves et les rocs. Ils leur donnent le nom de divinités censées vivre à l'intérieur de ces éléments. Ce sont donc des sites sacrés. Le mont Kenya est un exemple. Malgré la multitude de dieux, les esprits sont les êtres surnaturels les plus courants dans l'animisme africain. Presque tous les groupes tribaux croient que, lorsqu'une personne meurt, elle devient l'un d'eux. Ils y croient autant qu'ils croient qu'un enfant grandit pour devenir un adulte : c'est inévitable. Les esprits sont partout, invisibles à moins qu'ils ne choisissent de se montrer. Grâce à leur magie, les hommes-médecine parviennent à contrôler, communier ou repousser les esprits. Parfois, pour guérir une maladie, ils sacrifient des animaux ou emploient des herbes ou des substances magiques pour combattre les esprits ennemis ayant fait tomber malade leur patient.





Une publicité pour les chemins de fer ougandais

Les Africains sont également superstitieux. Compter des gens ou du bétail est censé porter malheur pour beaucoup d'Africains de la vallée du Rift, qui craignent que la malchance poursuive ceux qui ont été comptés. Certaines tribus pensent que les femmes enceintes ne doivent pas avoir de fer dans leur maison durant l'accouchement, le fer attirant la foudre. Les Kikuyus croient aussi qu'il est dangereux de toucher un cadavre. Ils laissent leurs morts dans la nature pour que les animaux les dévorent plutôt que de les enterrer. D'autres tribus pensent que la naissance de jumeaux ou de triplés est signe de malheur et tuent les enfants concernés. La mort est presque toujours vue comme l'œuvre de la sorcellerie, de la magie ou d'une malédiction, plutôt que comme un phénomène naturel.

Se déplacer

- **Le chemin de fer ougandais** est le premier moyen de transport. Il part chaque jour de Mombasa pour parvenir au lac Victoria, deux jours plus tard. En dehors de la vitesse, la ligne est la façon la plus économique d'entrer et sortir de la colonie.
- **Les bateaux à vapeur** sont cantonnés aux lacs Édouard et Albert, permettant le commerce avec le Congo belge. Dans le reste du pays, les rivières sont trop étroites ou trop accidentées pour autoriser ce mode de transport.
- **L'automobile :** dans les années 1920, il y a plus d'automobiles par habitant blanc au Kenya (particulièrement à Nairobi et à Mombasa) que n'importe où ailleurs dans le monde. La plupart sont importées d'Europe. Les chevaux ne survivent pas longtemps en Afrique, alors que les automobiles buveuses de pétrole n'ont pas ce problème.
- **Autres moyens de transport :** les vélos, tricycles, taxis, chameaux et ânes (les éléphants ne sont pas domestiqués, à l'inverse de l'Inde).

Le Kenya ne disposera d'aucun moyen de transport aérien avant 1931.

Centres d'intérêt

Les tribus kenyanes

Le Kenya est habité par soixante-dix tribus différentes q ui c oexistent dans les frontières imposées par la Grande-Bretagne. Chacune possède sa culture et sa langue.

Nous vous présentons ici les tribus les plus significatives pour cette campagne : les Akambas, Gallas, Kikuyus, Maasaïs, Nandis et Somaliens.

Les Akambas

Les Akambas vivent dans la région à mi-chemin entre Mombasa et Nairobi. Traditionnellement, ce sont des marchands qui gèrent un vaste réseau de caravanes et de routes commerciales. Les premiers explorateurs européens ont engagé les Akambas dans la deuxième moitié du XVIII[e] siècle pour les guider vers l'intérieur. Les Akambas vendaient autrefois de l'ivoire à Mombasa et dans d'autres villes côtières swahilies en échange de tissu, de verrerie, de bétail et de fil de fer. Dans les années 1920, les chasseurs blancs empiètent sur leur territoire, ce qui provoque de nombreux conflits de petite échelle.

Les marchands akambas se sont aventurés dans tout le pays. Les Britanniques les considéraient comme les guides idéaux pour leurs expéditions. Plus tard, les Britanniques reconnaîtront l'habileté au combat des Akambas et les recruteront à tour de bras pour combattre durant la Grande



Sur la route ralliant le Kenya à l'Ouganda

Guerre – beaucoup y perdront la vie. Ils sont également les recrues les plus courantes dans les rangs de la police. Comme la plupart des tribus kenyanes, les Akambas suivent des cérémonies d'initiation pour marquer le passage à l'âge adulte. Leurs temples sont un trait caractéristique des Akambas. Ils sont souvent entourés d'un anneau d'arbres, dont ils disent qu'il ne faut jamais le couper. Ils considèrent ces endroits comme des sanctuaires spirituels pour les gens et les animaux.

Type : chasseurs-ramasseurs, bergers.

Langue commune : le kamba.

Les Gallas


Les Gallas au Jardin Zoologique d'Acclimatation.

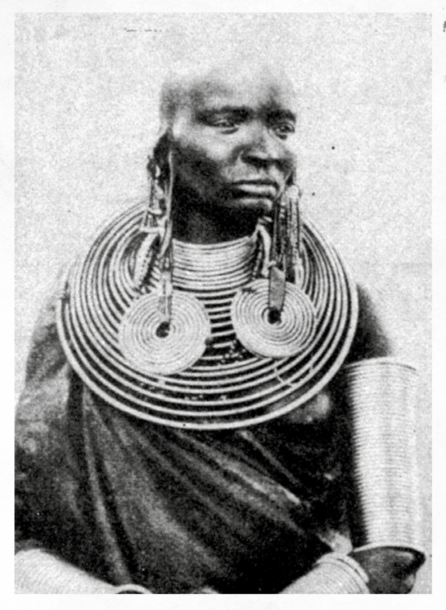
Les Gallas (ou plutôt Oromos, Gallas étant le terme péjoratif d'époque) sont des bergers semi-nomades, vivant dans la brousse du sud-est du Kenya. Ils contrôlaient autrefois une puissante nation en Éthiopie et dans le nord du Kenya, d'où ils ont été chassés par les Somaliens il y a quelque temps. Depuis, ils ont migré plus au sud, dans la région du fleuve Tana. Leur bétail est principalement constitué de bovins et de chameaux, ainsi que de chèvres et moutons comme sources de nourriture supplémentaire. Les bovins, en particulier, sont un élément central de leur culture. Ils servent souvent de dot pour la famille du marié. Les bovins sont tués lors des mariages et enterrements. Le reste du temps, leur lait et leur sang complètent une alimentation faite de maïs, de riz, de haricots et de thé. Les Gallas dépendent de leur bétail, ayant découvert que l'agriculture est impossible sur les terres arides le long du Tana.

Les Gallas vivent dans des huttes rondes formées d'une armature en bois couverte de tapis tissés et d'herbe, construites par les femmes. Ces maisons sont démontées et chargées sur des bêtes de somme quand la tribu doit se déplacer avec le troupeau. La plupart des Gallas sont musulmans, observant les rites et fêtes de cette religion.

Type : bergers.

Langue commune : l'oromiffa.

Les Kikuyus



Quand les Britanniques établirent leur colonie à Nairobi, ils ne s'inquiétèrent pas une seconde du fait que leur nouvelle cité était au milieu d'une terre déjà occupée par les Kikuyus. L'établissement de la colonie eut des impacts positifs et négatifs sur les Kikuyus. D'un côté, ils devinrent la tribu la plus éduquée et la plus au fait du mode de vie européen. Cela leur fournira des compétences utiles lorsqu'ils prendront le contrôle du Kenya après l'indépendance. D'un autre côté, les Kikuyus (suivis de près par les Maasaïs) subirent le gros de la persécution britannique, dont l'emprisonnement et les exécutions, pour avoir fait part de leurs revendications. Dans les années 1920 et 1930, ils sont 360 000 et vivent principalement dans les hauts plateaux autour du mont Kenya.

Les Kikuyus sont des éleveurs de bovins ayant migré depuis l'est au XVIe siècle. Voisines l'une de l'autre, les deux tribus Kikuyu et Maasaï se sont livré de terribles guerres au cours des siècles. Mais elles ont également connu de longues périodes d'échanges, finissant par partager de nombreux traits culturels. Les groupes familiaux kikuyus forment des clans, dirigés par un conseil d'anciens lourdement influencés par leurs hommes-médecine. Les Kikuyus croient que leur dieu Ngai réside dans le mont Kenya. Ils orientent leurs maisons la porte vers la montagne. Ils n'enterrent pas leurs morts ; ils les laissent dans la nature pour que les prédateurs les dévorent. Les cérémonies d'initiation pour les garçons et les filles impliquent la circoncision et la clitoridectomie. La plupart des Kikuyus sont des agriculteurs, construisant leurs maisons rondes en bois couvert de chaume et d'herbe.

Personnages types du Kenya

Anglais
M. Arthur - Médecin d'hôpital. Berkeley Cole - Créateur du Muthaiga Club, beau-frère de Lord Delamere. Galbraith Cole - Frère du précédent. Charles Bulpett - Aventurier et sportif à la retraite. Lord Delamere - Propriétaire terrien, l'un des hommes les plus influents de la colonie britannique. Denys Finch Hatton - Chasseur, aventurier. Hugh Martin - Fonctionnaire de l'administration des domaines. Nichols - Contremaître. Duncan - Grand épicier de Nairobi.

Indiens
Jevanju - Riche commerçant. Suleïman Vorges - Riche commerçant. Allidina Visram - Riche commerçant. Pooran Singh - Forgeron (sans rapport avec Ahja Singh, ce patronyme est très commun). Ali Khan - Voiturier. Cholem Hussein - Marchand de bois. Patel - Chef de gare.

Kikuyus
Kamante Gatura - Éleveur de chèvres. Kitau - Serviteur. Nyori - Enfant. Esa - Ancien chef de village. Mariammo - Femme d'Esa. Fatoma - Femme d'Esa. Jambo - Guerrier. Kabero - Cuisinier. Kaninu - Métayer. Waweru Wamaï - Gardien de chèvres. Jogona Kanyagga - Ouvrier. Wanyanguerri - Enfant. Wamboï - Jeune femme. Kinanjui - Grand chef. Kioy - Fils de Kinanjui. Mauge - Propriétaire de bétail, riche métayer. Ereri - Vieillard. Karthegu - Ancien, riche métayer. Wanaïna - Vieillard pauvre. Jama - Femme. Bilea - Femme. Kemosa - Cuisinier. Kanuthra - Chauffeur. Ndwetti - Vieillard. Muthaiga - Jardinier. Kamau - Garçon d'écurie. Karomenja - Enfant sourd-muet. Malima - Porteur. Sar Sita - Porteur. Chota - Ouvrier. Kategu - Métayer.

Somalis
Farah Aden - Contremaître. Ismaïl - Porteur d'arme. Bilea Iso - Serviteur. Abdullah - Riche maquignon.

Autres ethnies
Knudsen (Danois) - Vagabond. Père Bernard (Français) - Moine. Belknap (Américain) - Régisseur de ferme. Enk Otter (Suédois) - Chasseur. Emmanuelson (Suédois) - Maître d'hôtel au Norfolk-Hôtel. Ingrid Lindström (Suédoise) - Femme de propriétaire terrien. Gustave Mohr (Norvégien) - Propriétaire terrien. Cheick Ali Ben Salim (Arabe) - Pacha de la côte orient

Type : fermiers, bergers.

Langues communes : le kikuyu, le kiswahili.

Les Maasaïs



Les Maasaïs occupent la région à l'est du lac Victoria, dans une zone appelée la plaine du Serengeti. Ce sont des éleveurs de bovins, dépendant étroitement des produits de leurs animaux pour survivre. Les guerriers maasaïs prennent grand soin de leurs cheveux, qu'ils nouent et recouvrent d'ocre et de graisse de chèvre. Pour s'assurer que leurs cheveux ne soient pas salis durant leur sommeil, ils posent la tête sur des tabourets de cou en bois.

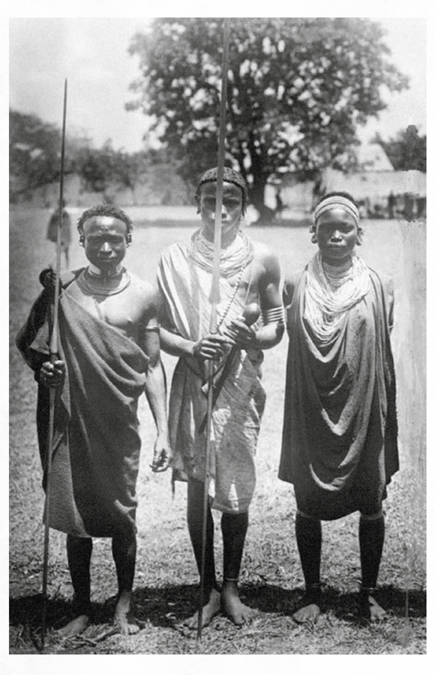
Comme les Samburu du nord dont ils sont proches, les Maasaïs portent des vêtements enveloppants rouge vif et des bijoux corporels. Les hommes portant de longues nattes sont des guerriers appelés *morans*. Les femmes et les hommes mariés se rasent la tête. Ils portent des bijoux brillants et de l'ocre rouge sur le visage et le corps. Les danses rituelles impliquent souvent de sauter le plus haut possible. Leurs maisons sont des structures carrées construites en bouse de vache et en branches d'arbre. Tous les Maasaïs croient être les vrais propriétaires de tous les bovins du monde. Ils feront tout pour voler les bovins des autres tribus. En raison de leur agressivité et de leur nature belliqueuse, les Maasaïs sont l'une des tribus les plus craintes d'Afrique. Les guerriers ayant tué un lion sont distingués par un couvre-chef décoratif et bigarré, ayant la forme d'une crinière, couverte de verreries brillantes et de poils de lion.

Type : bergers.

Langue commune : le kiswahili.

Les Nandis

Les Nandis (que l'on appellera les Kalenjins à partir des années 1950) occupent le côté ouest de la vallée du Rift. Ils sont venus d'Égypte il y a environ vingt siècles. Ils ont amené avec eux le culte du soleil, qu'ils appellent aujourd'hui Asiis. Chaque matin, ils se lèvent avant l'aube et prient devant les montagnes vers l'est jusqu'à ce que le soleil se lève. Ils considèrent le noir comme leur couleur sacrée et le quatre comme leur chiffre sacré. Les Nandis furent le dernier groupe ethnique à être dominé par l'armée britannique. Dans les années 1920 et 1930, ils composent une grande partie des KAR (*King's African Rifles*, régiment colonial britannique) et des *askaris* (agents indigènes) de la police.



Essentiellement agriculteurs, les Nandis sont aussi apiculteurs. Le miel ainsi récolté sert pour le commerce et le brassage de bière. La circoncision masculine et la polygamie sont encore couramment pratiquées. Étonnamment, par rapport aux autres tribus, leurs hommes-médecine sont le plus souvent des femmes. Comme les Gusii, ils retirent fréquemment des portions du crâne pour traiter des maux chez les infirmes. Les femmes nandies portent de larges colliers de verreries brillantes autour du cou. Les deux sexes se percent les lobes, puis les écartent pour y porter des billes. Pour se nourrir, ils cultivent le millet et le maïs et élèvent des bovins. Leurs demeures traditionnelles sont faites de bâtons et de torchis, avec des toits pointus en chaume, soutenus par un pôle central.

Type : fermiers, bergers.

Langue commune : le nandi.

Les Somaliens



Bien que la majorité d'entre eux habitent les pays voisins de la Somalie italienne et de l'Éthiopie, les nomades somaliens constituent une bonne portion de la population kenyane. Concentrés dans l'Est et le Nord-Est, ils sont éleveurs de bétails et commerçants. La plupart des Somaliens sont divisés en petits clans individuels répartis sur toute la colonie, y compris un nombre conséquent à Nairobi. Presque tous les Somaliens suivent la foi islamique. Ils ont été convertis par des commerçants musulmans entre les VIIe et XIIe siècles. Cependant, à leurs yeux, la loyauté envers le clan est souvent aussi importante que la foi en Allah. Ils sont nombreux à pratiquer la polygamie, épousant jusqu'à quatre femmes en accord avec le Coran. Sur bien des points, ils sont plus proches des Arabes ou des Swahilis dans leur mode de vie que des autres tribus d'Afrique. Leur population étant répartie sur une vaste région de l'Afrique de l'Est, fractionnée en nombreux clans, il existe plusieurs dialectes de la langue somalienne.

Les Somaliens sont considérés comme étant l'un des plus beaux peuples au monde, avec des traits aquilins et une peau d'ébène. Les vêtements



traditionnels sont de longues robes amples. Culturellement, les Somaliens sont calmes et dignes. Ils ont tendance à ignorer les étrangers. Les Somaliens sont un peuple de bergers nomades, dont la culture est centrée sur les chameaux. Certains clans élèvent des bovins et des chèvres dans les régions plus productives. Les femmes et les jeunes enfants s'occupent des moutons et des chèvres et de l'entretien des huttes. Les garçons et les jeunes hommes sont aussi responsables de la surveillance de leurs précieux chameaux. Les ânes gris sont des bêtes de somme secondaires. Leur alimentation tourne presque entièrement autour du lait et des produits laitiers, avec un supplément de maïs et de riz. Les familles vivent dans des huttes portables confectionnées en jeunes troncs pliés et en tapis tissés. Les huttes du village sont arrangées en cercle, les enclos à bestiaux au centre. Culturellement, les Somaliens enseignent une histoire orale sous la forme de poèmes, déclamant des contes populaires pour se distraire lors des longs voyages à travers la nuit, d'un village à un autre.

Les Britanniques apprécient les Somaliens comme personnel de maison, comme fantassins et comme chefs indigènes engagés dans les expéditions vers l'intérieur. Pour cette raison, des communautés somaliennes sont perchées à la périphérie des villes britanniques.

Type : fermiers, bergers.

Langues communes : l'arabe, le somali.

La Montagne du Vent Noir

Ce sombre mont conique est situé dans la chaîne de montagnes de l'Aberdare, dans la vallée du Rift, à 190 km au nord de Nairobi, caché parmi la dense forêt tropicale qui pousse dans les hauteurs. Sur ses pentes de roche abrupte, une piste étroite escalade une partie de la montagne, jusqu'à l'entrée d'une caverne. L'intérieur de la montagne est composé de deux grandes salles. La première est la caverne de la grande prêtresse du culte de la Langue Sanglante. L'autre est le Grand Temple où Nyarlathotep apparaît parfois.

Peu d'Européens savent quoi que ce soit sur cette montagne.

La Croisière noire

La Croisière noire est une expédition organisée par Citroën. Elle a pour objectif de traverser le continent africain en voitures autochenilles pour montrer la compétence française, plus particulièrement le savoir-faire de Citroën. Partie de Colomb-Béchar, en Algérie, en octobre 1924 pour parcourir environ 28 000 km, l'expédition s'achèvera à Madagascar le 26 juin 1925.

Après un départ groupé des huit autochenilles et une traversée des états coloniaux sous tutelle française, le 19 avril 1925, quatre groupes sont formés pour suivre des routes différentes. Deux des autochenilles, baptisées le *Croissant d'argent* et le *Soleil en marche*, partent de Kampala au bord du lac Victoria pour se diriger vers Nairobi, rallier Mombasa puis par bateau Dar es Salam et enfin Madagascar. Le retentissement médiatique est très important et, si les investigateurs se trouvent au Kenya en mai 1925, ils ne pourront pas manquer de croiser ces véhicules atypiques, voire de pouvoir échanger quelques mots avec leurs passagers sous la responsabilité de Louis Audouin-Dubreuil.

L'objectif de la Croisière est avant tout une aventure humaine et technique inégalée, mais elle a aussi des visées scientifiques, comme la découverte anthropologique et la collecte d'informations sur les tribus et les pays. Par la suite s'ajoutera une dimension politique de mise en avant du colonialisme et de développement des espaces coloniaux – et, en particulier, des moyens de communication et de transport.



Animalerie

Si vous souhaitez exploiter au mieux la variété de la faune kenyane, retrouvez un bestiaire africain très complet dans le supplément *Les Secrets du Kenya*, paru chez Sans-Détour.
La liste d'animaux ci-dessous y est décrite :
Araignée coloniale ; Autruche ; Babouin ; Buffle ; Chacal ; Chameau ; Chauve-souris ; Chimpanzé ; Cobra ; Crocodile ; Éléphant ; Flamant rose ; Fourmi légionnaire ; Gorille ; Girafe ; Gnou ; Guépard ; Hippopotame ; Hyène ; Lion ; Lycaon ; Mamba ; Okapi ; Phacochère ; Potamochère ; Python ; Rhinocéros ; Vautour ; Zèbre.

Antilopes, plusieurs espèces
L'Afrique compte de nombreuses espèces d'antilopes, se différenciant par la taille, le coloris, la forme des cornes, la physiologie et le régime alimentaire. Presque toutes les antilopes vivent en troupeau, utilisant le nombre comme une protection contre les prédateurs tels que les lions, les léopards et les humains.
Au Kenya, trois espèces d'antilopes sont largement répandues. La gazelle de Grant (*Gazella granti*), d'un brun sable à l'arrière, avec un ventre et des flancs plus clairs et de longues cornes courbes. L'impala (*Aepyceros melampus*), de taille moyenne, est une antilope très répandue à la fourrure brun clair, une rayure noire courant au centre de son dos. La gazelle de Thomson (*Gazella thomsonii*) est l'une des plus petites gazelles d'Afrique ; elle a des cornes courbes, le dos brun et le ventre blanc, séparés par une bande de poils noirs.
Les antilopes ne font qu'une attaque par round. Lorsqu'elles fuient, elles peuvent effectuer une ruade avec des chances de succès divisées par deux.

Antilopes kenyanes

Grande taille

Carac.	Moy.	Jet
FOR	65	(2D6+6 x5)
CON	50	(3D6 x5)
TAI	80	(3D6+6 x5)
DEX	80	(3D6+6 x5)
POU	35	(2D6 x5)

Points de vie moy. : 13
Impact moy. : +1D4
Carrure moy. : +1
Mouvement : 12

Combat
Attaques par round : 2
Options de combat rapproché : Lorsque l'antilope attaque, elle donne un coup de tête et une ruade dans le même round.
• Combat rapproché 60 % (30/12)
• Coup de tête
1D8+1D4 points de dégâts
• Ruade
1D6 +1D4 points de dégâts
• Esquive 45 % (22/9)

Compétences
Sauter 70 % (35/14)
Sentir les prédateurs 35 % (17/7)

Protection : 1 point de peau.

Habitat : Savane, jungle, lacs et rivières.

Petite taille

Carac.	Moy.	Jet
FOR	50	(2D6+3 x5)
CON	50	(3D6 x5)
TAI	50	(2D6+3 x5)
DEX	80	(3D6+6 x5)
POU	35	(2D6 x5)

Points de vie moy. : 10
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Points de magie moy. : 7
Mouvement : 8
Santé mentale : 0

Combat
Attaques par round : 2
Options de combat rapproché : Lorsque l'antilope attaque, elle donne un coup de tête et une ruade dans le même round.
• Combat rapproché 60 % (30/12)
• Coup de tête
1D8+1D4 points de dégâts
• Ruade
1D6 +1D4 points de dégâts
• Esquive 45 % (22/9)

Compétences
Sauter 70 % (35/14)
Sentir les prédateurs 35 % (17/7)

Protection : 1 point de peau.

Habitat : Savane, jungle, lacs et rivières.

Nairobi, une ville coloniale

À l'époque qui nous intéresse, Nairobi est une ville coloniale récente d'environ 50 000 habitants. Elle s'étend au pied du mont Kinangop et de la superbe chaîne d'Aberdare. Le mont Kenya se dresse, lui, un peu plus au nord et à l'est. La ville, fondée en 1900, n'était tout d'abord que le dernier relais de chemin de fer (avant les montagnes) où les locomotives pouvaient manœuvrer et se parquer. À plus de 1 800 m d'altitude, la région bénéficie d'un climat relativement doux et sec. Les paysages sont superbes, l'eau abondante et le sol propice à la culture. Les Européens qui suffoquaient à Mombasa n'ont pas manqué de remarquer ces avantages et une colonisation en règle suivit.

Jusqu'en 1920, le Kenya est officiellement le protectorat d'Afrique orientale britannique. Il devient ensuite la colonie et protectorat du Kenya et y gagne une certaine autonomie. Son contrôle n'en reste pas moins acquis à la Couronne et celle-ci supervise l'essentiel de ses relations extérieures. Deux bataillons réguliers en mal d'effectif y sont en garnison. Une police paramilitaire emploie un bon millier d'agents, généralement des Noirs et des Indiens commandés par des cadres blancs.

Avec une population de 50 000 personnes, dont un dixième d'Européens, les investigateurs trouveront que la cité est petite et manque des services spécialisés que l'on trouve dans des villes plus grandes comme New York, Londres, Paris, Sydney ou San Francisco. Nairobi est le siège du gouvernement du Kenya, qui applique un système de classe à trois niveaux fondé sur la couleur de peau. Les Européens tiennent le pouvoir, dirigent et possèdent les entreprises,

Passage à Mombasa

La ville de Mombasa n'est qu'un passage, une simple « transition » pour l'aventure. En effet, ni l'expédition Carlyle ni Jackson Elias n'y ont séjourné plus de quelques heures avant de se rendre à Nairobi. Vous retrouverez des informations sur le principal port du Kenya dans le chapitre *À Mombasa*, page 34. Des renseignements complémentaires sont disponibles dans le supplément *Les Secrets du Kenya*.

offrent les safaris et cultivent les fermes. Au dessous, les Indiens ont pris le rôle d'artisans et de classe moyenne ; on les retrouve dans les postes, les gares et les postes administratifs mineurs. Les Indiens sont également des entrepreneurs possédant des camions ou des boucheries, fabriquant et vendant des chaussures et des vêtements. De façon générale, ils sont devenus les marchands et les prêteurs de la ville. Les Africains de la classe inférieure travaillent dans les fermes, sont domestiques ou, le plus souvent, ont des tâches physiques comme la construction de bâtiments et de routes, les semailles ou le transport de lourdes charges. De nombreux Africains se sont retrouvés hommes du rang dans les *King's African Rifles*.

Histoire récente

Depuis sa fondation en 1899 et dix années durant, Nairobi se heurte à plusieurs problèmes : une extension rapide et incontrôlée, des routes en très mauvais état (transformées en bourbiers dès les premières pluies) et d'importants problèmes sanitaires. L'insuffisance en ressources menace la population d'épidémies ou autres maladies comme la peste, la variole, la tuberculose ou le paludisme. Avec l'accroissement constant de la population, la ville va rapidement s'étendre et intégrer de petits villages voisins. En 1905, quand Nairobi devient la capitale du Kenya, la ville compte environ 10 000 habitants. En 1920, année où le Kenya est considéré comme colonie britannique, on compte près de 20 000 habitants dont 75 % d'Africains, 20 % d'Asiatiques et 5 % d'Européens.

Une ville née de la colonisation

Nairobi est une ville née de la colonisation et ce caractère colonial l'a marquée dès le début de son histoire. La ségrégation des différentes populations dans les quartiers et la prise de position de la communauté blanche sont des faits qui marqueront autant le développement urbain que les mémoires. En effet, la communauté blanche de Nairobi tient beaucoup à sa position dominante et à ses droits par rapport aux populations d'origine africaine et asiatique, mais aussi à la métropole. La ville est construite en secteurs (quartiers), de façon à écarter les différentes populations les unes des autres. Nairobi reste une ville pour les Blancs – les Africains y sont uniquement tolérés comme travailleurs (le plus souvent employés de maison) et strictement contrôlés. De plus, ni le laissez-passer, ni le permis de séjour ne sont faciles à acquérir. Le permis de séjour n'est accordé que pour une période déterminée et la durée de cette période dépend de la qualité du travailleur. En 1920, chaque travailleur africain est obligé de porter un certificat d'identification, le *kipande* (qui sert également de laissez-passer), sous peine d'emprisonnement. L'idée est de réguler les mouvements de population. Le *kipande* indique le nom et le lieu de travail de la personne en question, contenant également ses empreintes digitales. Il est porté dans un porte-documents métallique accroché autour du cou. Cette politique de ségrégation raciale ne sera abolie qu'en 1947.

En 1930 encore, Nairobi sera la seule ville du protectorat britannique où les Africains doivent avoir un laissez-passer pour se déplacer jusqu'à 10 heures du soir.

La construction du chemin de fer

Nairobi est l'une de ces villes nées de la colonisation et de la construction du chemin de fer au début du siècle. Pratiquement tout le développement de la capitale du Kenya s'est articulé autour de celui-ci.





Karen Blixen
(Indépendante/neutre) *Propriétaire terrienne, 39 ans*

Karen Blixen est propriétaire d'une plantation de café, à 16 km à l'ouest de Nairobi, en périphérie des domaines privés. Karen Blixen est le véritable nom de l'auteur Isak Denesen, qui a écrit de nombreux livres, le plus fameux étant *La Ferme africaine* (en anglais, *Out of Africa*). C'est une femme de grande taille pour l'époque, au regard profond et sombre. Coiffée d'un chapeau à large bord en feutre, vêtue de tenues pratiques pour parcourir les étendues sauvages et les plantations, elle sait, quelle que soit la circonstance, garder une allure digne et un sourire discret mais avenant.
Entre 1914 et 1931, elle vit dans une maison appelée *Bogani*, disposant d'un grand jardin tropical et d'une vue sur les collines Ngong toutes proches.
Séparée de son mari peu de temps après leur arrivée dans la colonie, Karen Blixen gère elle-même la ferme avec l'aide d'ouvriers kikuyus et somaliens, le plus fidèle d'entre eux étant son boy, Farah. De l'autre côté d'une petite rivière s'étendent les terres maasaïes. Blixen gagne le respect des Africains qui la connaissent, offrant des services médicaux, du travail, une médiation dans les disputes et avant tout une profonde appréciation et compréhension de leur culture. Grâce à cela, elle entre dans leur intimité d'une façon impossible aux autres colons de cette époque.
Les investigateurs entendront probablement d'abord parler des histoires contées par Blixen, que son auditoire trouve captivantes et charmantes. Des amis logent souvent chez elle ; si les investigateurs obtiennent son amitié, ils pourront profiter de son hospitalité et de sa compagnie. Elle connaît bien les gens de la région, pouvant éclairer les investigateurs sur l'esprit africain si on l'interroge. Elle peut même connaître des bribes du Mythe de Cthulhu, ne serait-ce qu'à travers les récits qu'on lui fait.

FOR	60
CON	70
TAI	85
DEX	55
APP	70
INT	80
POU	50
ÉDU	85

Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 24
Points de magie : 10

Combat
- Esquive 27 % (13/5)
- Combat à distance (fusils) 40 % (20/8)
  Non auto cal. 30-06
  2D6+4 (E) points de dégâts
- Combat rapproché (corps à corps) 35 % (17/7)
  1D3+1D4 points de dégâts

Compétences

Arts et métiers	
(agriculture)	50 % (25/10)
(fiction)	40 % (20/8)
Bibliothèque	30 % (15/6)
Conduite	35 % (17/7)
Équitation	40 % (20/8)
Histoire	35 % (17/7)
Naturalisme	50 % (25/10)
Persuasion	40 % (20/8)
Raconter des histoires captivantes	70 % (35/14)
Trouver Objet Caché	50 % (25/10)

Langues

Allemand	30 % (15/6)
Anglais	80 % (40/16)
Danois	80 % (40/16)
Français	50 % (25/10)
Kikuyu	30 % (15/6)
Kiswahili	40 % (20/8)

Le chemin de fer est construit d'après le tracé de l'ancienne route caravanière, reliant ainsi Mombasa (sur la côte) à l'Ouganda. Mais il a besoin d'une ville étape pour recharger en combustibles : elle sera construite sur le site de Nairobi, idéalement situé à mi-chemin. L'altitude d'environ 1 700 m et les nombreux points d'eau sont autant de facteurs favorables. De plus, l'eau fraîche du fleuve garantit l'absence de maladies tropicales comme la malaria. Le rail atteint « Railway Town » le 31 mai 1899 et la municipalité de Nairobi est fondée en 1899.

Événements en 1925

- Création du premier journal en langue kikuyu, *Muigwithania* (la réconciliation).
- Le conseil municipal de Nairobi est composé de douze membres (cinq Européens élus, cinq Asiatiques nommés, le *district commissioner* et un Européen coopté).
- 3 octobre : Edward William Macleay Grigg prend la tête de la colonie du Kenya.

Personnalités de 1925

- Sir Robert Thorne Coryndon, homme politique, gouverneur du Kenya jusqu'en février.
- Edward Brandis Denham, administrateur de la colonie par intérim, de février à octobre.
- Edward William Macleay Grigg, homme politique, gouverneur du Kenya à partir d'octobre.

Géographie

Au pied des hautes terres, les vastes plaines d'Athi, habitées par les lions, les antilopes, les zèbres. Niché en leur sein, un espace vert à côté d'un fleuve baptisé *Enkare Nairobi*, « l'eau froide », par les Maasaïs. L'eau du fleuve Nairobi est froide car provenant du mont Kenya et de ses sommets neigeux. Les terres autour du fleuve sont le plus souvent des marais où poussent les papyrus et d'autres joncs. Il n'y a presque pas d'arbres. À proximité, on trouve la savane, où le gibier abonde.

À l'époque de la campagne des *Masques*, Nairobi est divisé en trois districts : blanc, noir et brun – une situation normale dans les colonies (ou ex-colonies, comme les États-Unis par exemple). Dans le scénario, ces districts sont appelés ville blanche, ville brune et ville noire. Les forces de l'ordre veillent au respect de cette séparation. Certains hôtels, bureaux, clubs, etc. affichent des panneaux « Réservé aux Blancs ». Les centres administratifs, comme le tribunal, possèdent éventuellement deux entrées distinctes. Les prisons sont séparées, ainsi que les toilettes de la gare de chemin de fer. Les Blancs qui veulent s'encanailler fréquentent les quartiers de couleur en toute impunité, mais les Noirs qui pénètrent dans la ville blanche sans raison valable risquent d'être arrêtés, raccompagnés voire expulsés par la force.

Quelques lieux d'intérêt

- **Le bazar indien :** comme les Africains, les Asiatiques (ainsi que l'on appelle les Indiens) sont obligés de vivre dans leur propre quartier, loin des habitations



Denys Finch Hatton

Aventurier, 38 ans

(Indépendant/neutre)

Denys Finch Hatton a 38 ans en 1925. C'est un membre important sans être véritablement influent de la communauté britannique de Nairobi. Il est présent dans la colonie depuis 1911 mais a dû s'absenter un temps pour son service militaire en Égypte en 1918, avant de revenir participer à la guerre dans l'est de l'Afrique.
En 1920, il quitte le Kenya et vend sa ferme pour des raisons économiques. Il est revenu au Kenya en 1922 pour monter son affaire de safari touristique, qui lui vaudra de beaux succès à la fin des années 1920, dont l'un avec le prince de Galles en 1928. Denys est l'amant de la baronne Karen Blixen. En 1925, leur relation s'intensifie en raison du divorce de la baronne avec son mari Bror von Blixen-Finecke et il finira par s'installer chez elle. Cependant, Denys reste distant avec son jardin secret. Il est accompagnateur de safari et prêt à guider des étrangers pour la chasse ou la découverte du Kenya – qu'importe la destination, tant que cela reste au Kenya.
Si les investigateurs décident de louer les services de Finch Hatton, il partira avec ses deux porteurs, Malima et Sar Sita, qui l'accompagnent dans toutes ses pérégrinations. Il conseillera d'ailleurs aux investigateurs de prendre également une petite troupe de porteurs – qu'il s'agisse de simples hommes de main pour le transport des bagages ou de porteurs de fusil, qui suivent les touristes dans les parties de chasse au gibier.
Finch Hatton est à même de faire se rencontrer les investigateurs et Bundari, mais encore faut-il qu'ils connaissent son nom, et la relation sera effectuée en passant par plusieurs intermédiaires. Finch Hatton a entendu parler de la Langue Sanglante également, mais ne connaît que son nom et n'a pas véritablement de détails la concernant, il sait juste que certains indigènes en ont peur. Il n'a pas rencontré les membres de l'expédition Carlyle à leur venue à Nairobi, ayant quitté le Kenya à l'époque. Il est cependant déjà passé non loin de la Terre Corrompue et connaît le village de N'dovu.
Hatton rassemble en une même personne ce qu'il y a de plus caractéristique dans l'idée que l'on se fait d'un aventurier parcourant la nature sauvage africaine. La nonchalance face aux petits tracas d'une nature hostile, le teint hâlé, les vêtements usés mais pratiques, le couvre-chef élimé et déformé à force de bains répétés dans divers cours d'eau… Le Gardien est libre d'y inclure tout ce qui en fera un homme sympathique sur lequel on a tout de suite envie de compter.

FOR	70
CON	80
TAI	75
DEX	70
APP	85
INT	75
POU	60
ÉDU	60

Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 55
Points de magie : 12

Combat
- Esquive 60 % (30/12)
- Combat à distance (fusils) 85 % (42/17)
  Lee-Enfield cal. 303
  2D6+4 (E) points de dégâts
- Combat rapproché (corps à corps) 70 % (35/14)
  1D3+1D4 points de dégâts
- Couteau de chasse
  1D8 (E)+1D4 points de dégâts

Compétences

Arts et métiers	
chant	30 % (15/6)
chasse	90 % (45/18)
cricket	50 % (25/10)
dessin	45 % (22/9)
fiction	40 % (20/8)
golf	30 % (15/6)
savoir-vivre	50 % (25/10)
Crédit	40 % (20/8)
Discrétion	60 % (30/12)
Équitation	50 % (25/10)
L'aventure, c'est l'aventure	80 % (40/16)
Orientation	60 % (30/12)
Persuasion	50 % (25/10)
Premiers soins	30 % (15/6)
Trouver Objet Caché	70 % % (35/14)

Langues

Anglais	80 % (40/16)
Arabe	15 % (7/3)
Kikuyu	40 % (20/8)
Kiswahili	45 % (22/9)

blanches. Cependant, contrairement aux villes swahilies ou somaliennes, le quartier du bazar indien est prospère, comptant des hommes d'affaires, des entrepreneurs et surtout des artisans. Le rôle des *fundis*, le nom donné à ces artisans, fut rapidement adopté par la population indienne, qu'il s'agisse des hindous, sikhs ou musulmans. C'est dans le quartier du bazar indien qu'ils se réunissent pour vendre leur production. Les biens sont présentés dans de petits bungalows en bois et en fer, serrés les uns contre les autres comme des îlots étroits. Souvent, un tailleur est installé sur la véranda du bungalow, pompant une machine à coudre à pied pour confectionner ou ravauder des vêtements.

- **Le quartier industriel :** cette partie de la ville, au sud de la gare, est l'emplacement des usines et des fabriques. On y trouve entre autres des producteurs de soda, lait comme fromage, des brasseries, des abattoirs, des entrepôts, des dépôts de carburant ou encore des garages pour équipement agricole lourd. La plupart des ouvriers sont des Indiens ou des Africains, les propriétaires et les gérants étant blancs.
- **La ville swahilie** forme le début d'un taudis et d'un bidonville situé sur la route menant au Club Muthaiga. Les feux qui brûlent durant la nuit servent aux habitants à cuisiner et s'éclairer. La plupart des maisons sont des bâtiments aux murs en terre, ne comportant qu'une pièce, coiffés par des fagots d'herbes et de feuilles larges. Quelques maisons d'entrepreneurs sortent du lot. La prospérité se juge à la quantité d'eau traversant le toit. Les toits en bardeaux, en tuiles ou en amalgames de cageots et de plaques de métal aplaties dénotent un meilleur statut que les fagots moisis. Cette partie de Nairobi est pauvre, mais les habitants, principalement des Swahilis et des Kikuyus, n'ont pas abandonné espoir, bien qu'il n'y ait pas de services publics, de transports, d'éclairage électrique, d'égouts ou même de noms de rue. Malheureusement, la pauvreté engendre les pickpockets, les mendiants et quelques agresseurs opportunistes. Les investigateurs blancs pénétrant dans ce quartier ne passent pas inaperçus.
- **La ville somalienne :** au-delà de la ville swahilie s'étend la ville somalienne, elle aussi un taudis dans les premières étapes de son développement. Ce bidonville plein d'entrain, sale et tapageur, est construit principalement à l'aide de bidons de pétrole en fer-

blanc aplatis. Ainsi sont faites les maisons de nombreux Africains pauvres cherchant du travail à Nairobi. La plupart des habitants sont des musulmans africains : Somaliens, Gallas et quelques Akambas. Comme dans la ville swahilie, les pickpockets, les mendiants et les agresseurs rôdent.

- **Le quartier asiatique :** au nord du fleuve Nairobi, ce quartier, aussi appelé le quartier Dhobi, a été réservé au logement des Asiatiques. Le bord est se prête à quelques installations et habitations blanches, comme le club Muthaiga. Les Africains les plus riches ont des maisons dans ce quartier.
- **Fort Smith :** les casernes principales des *King's African Rifles* se trouvent ici. Les installations comprennent des logements pour plusieurs douzaines d'officiers et des centaines de soldats, des terrains de tir, d'entraînement, de parade, ainsi qu'une infirmerie. Une petite cellule est aussi administrée par la police paramilitaire, qui a ses propres bureaux sur place.

Vie quotidienne

Marchés

Les marchés de Nairobi sont bondés, malodorants, encombrés – et un paradis pour les pickpockets. Les étals des vendeurs vont de magasins élégants à une simple couverture sur le sol où sont posés quelques produits. L'on y vend tout et n'importe quoi. Les étals sont gérés par des Indiens et quelques Africains. La majorité vend de la nourriture, particulièrement des haricots, du maïs, des pois, des céréales et du sorgho. De la viande et du poisson sont aussi en vente, souvent vivants et abattus devant l'acheteur. Les autres biens comprennent des poteries, des outils en métal, du textile et du tissu teint. Rien n'est cher, mais un investigateur européen risque de payer la nourriture achetée ici au prix de sa santé. Faites faire un test de **CON** ; en cas d'échec, l'investigateur est atteint de diarrhée.

Équipement

L'éclairage des rues est presque inexistant en dehors du quartier central de Nairobi. Les trajets de nuit sont donc dangereux pour les conducteurs. D'autres formes de transports ne sont pas recommandées de jour comme de nuit, les distances étant longues et les risques d'être attaqué par des animaux sauvages élevés. De même, un accident avec un éléphant mâle peut laisser un conducteur et son véhicule dans un état plus grave que l'animal qu'il percute. Pour éviter ce problème, la plupart des fêtes ont lieu mensuellement, pour coïncider avec le moment où la lune est pleine ou presque pleine. Sa lumière réfléchie permet alors aux voyageurs de voir plus loin dans un pays sans éclairage public.



La ville swahilie de Nairobi





Inspecteur Harold Wilson

Département d'investigation criminelle, 38 ans

(Indépendant/neutre)

Harold Wilson est un digne représentant de l'Empire britannique. Mais tout laisse à penser, avec raison, le contraire. Les couleurs d'origine de son uniforme se sont perdues en même temps que ses bonnes manières. C'est un homme nonchalant et sans gêne, suant sous sa tignasse brune aux cheveux collés, il traîne une apparence négligée et hostile à l'endroit des habitants. Son regard endormi, ses épaules avachies et son haleine complètent le tableau. L'inspecteur Wilson, 38 ans, vient du Yorkshire, en Angleterre. Il a émigré pour changer de climat, pour échapper à la honte d'un mariage raté et parce qu'il n'avait aucun espoir de promotion au pays. À Nairobi, au moins, il pouvait diriger le service des crimes majeurs. Il ne lui a pas fallu longtemps pour perdre ses illusions sur l'Afrique. Aujourd'hui, il considère les Africains comme un peuple de vauriens stupides, qui ne savent pas apprécier les opportunités que le colonialisme leur a apportées. Il était autrefois un inspecteur efficace, mais son attitude désinvolte lui fait rater des indices évidents. Plus d'une fois, il a envoyé la mauvaise personne à l'échafaud.

FOR	85
CON	80
TAI	70
DEX	95
APP	85
INT	90
POU	80
ÉDU	80

Points de vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 9
Santé mentale : 0
Points de magie : 16

Combat

• Esquive	47 % (23/9)
• Combat à distance	
Armes de poing	55 % (27/11)
Revolver cal. 38	
1D10 (E) points de dégâts	
• Combat rapproché	65 % (32/13)
1D3+1D4 points de dégâts	

Compétences

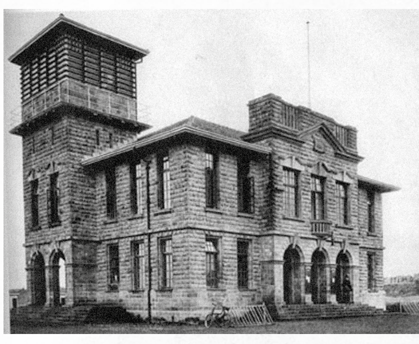
Conduite	50 % (25/10)
Discrétion	20 % (10/4)
Droit	35 % (17/7)
Mener l'enquête de façon désinvolte	55 %
Premiers soins	30 % (15/6)
Psychologie	40 % (20/8)
Trouver Objet Caché	50 % (25/10)

Langues

Anglais	60 % (30/12)
Kiswahili	5 % (2/1)
Somali	5 % (2/1)

Banque

- **Banque d'Angleterre :** la banque centrale du Royaume-Uni et du gouvernement britannique a des bureaux à Nairobi. Les enquêteurs ayant un besoin rapide d'argent peuvent se faire télégraphier des fonds ici. Les horaires d'ouverture vont de 10 heures à 16 heures du lundi au vendredi. Des prêts sont possibles : la chance qu'un investigateur en reçoive un est égale à sa compétence **Crédit**, à condition que le montant ne soit pas excessif et que le motif soit valable.



Le bureau de poste de Nairobi

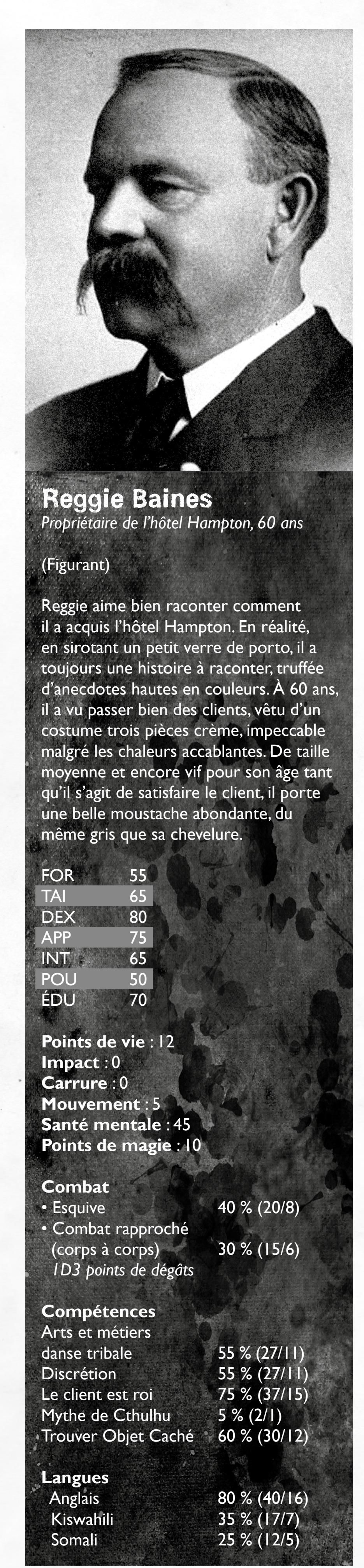
Forces de l'ordre

Les forces de police de Nairobi ont de quoi s'occuper. Pas tant pour enquêter sur des crimes, mais pour maintenir la paix entre les tribus en guerre et avec les Kenyans en nombre grandissant s'opposant au règne dictatorial de la colonie. Les patrouilles d'*askaris* sont fréquentes à Nairobi ainsi que dans les agglomérations proches. Au-delà de la ville, la loi est maintenue par les KAR. Le commissariat central est équipé d'une armurerie, de plusieurs cellules souvent pleines, de quelques bureaux et d'une petite morgue. L'inspecteur Harold Wilson est à la tête du Département d'investigation criminelle d'où sont menées les enquêtes criminelles majeures, comme les braquages à main armée, les meurtres et ainsi de suite.

Hôtellerie & commerces

- **L'hôtel Hampton :** le meilleur hôtel de Nairobi. Il occupe un grand bâtiment blanc à un étage, confortablement meublé, entouré de pelouses et de fleurs.

  Le propriétaire, Reggie Baines, est un vieil homme grand amateur de porto, amical et curieux. Il a toujours une histoire à raconter sur tous les habitants



Reggie Baines

Propriétaire de l'hôtel Hampton, 60 ans

(Figurant)

Reggie aime bien raconter comment il a acquis l'hôtel Hampton. En réalité, en sirotant un petit verre de porto, il a toujours une histoire à raconter, truffée d'anecdotes hautes en couleurs. À 60 ans, il a vu passer bien des clients, vêtu d'un costume trois pièces crème, impeccable malgré les chaleurs accablantes. De taille moyenne et encore vif pour son âge tant qu'il s'agit de satisfaire le client, il porte une belle moustache abondante, du même gris que sa chevelure.

FOR	55
TAI	65
DEX	80
APP	75
INT	65
POU	50
ÉDU	70

Points de vie : 12
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 5
Santé mentale : 45
Points de magie : 10

Combat

• Esquive	40 % (20/8)
• Combat rapproché (corps à corps)	30 % (15/6)
1D3 points de dégâts	

Compétences

Arts et métiers danse tribale	55 % (27/11)
Discrétion	55 % (27/11)
Le client est roi	75 % (37/15)
Mythe de Cthulhu	5 % (2/1)
Trouver Objet Caché	60 % (30/12)

Langues

Anglais	80 % (40/16)
Kiswahili	35 % (17/7)
Somali	25 % (12/5)



Vue de la Sixth Avenue avec sa Standard Bank à droite

de la ville. Il se souvient de l'expédition Carlyle, un épisode sensationnel pour son hôtel malgré l'atroce épilogue. Cela remonte à trop longtemps pour qu'il se rappelle tous les détails. Il garde en mémoire plusieurs rendez-vous avec des gens plutôt bruns et même avec quelques Noirs. Quand on va dans l'arrière-pays, une telle personne est utile, bien sûr. Baines a aidé Sir Aubrey à expédier beaucoup de choses à Londres. L'homme était un collectionneur passionné.

La nourriture est excellente et le confort luxueux, pour un tarif allant de 3 £ à 10 £ (12 $ à 30 $) la nuit pour une chambre selon sa qualité. Il y a un bar sur la véranda et un club réservé aux hommes blancs. Un test de **Crédit** permet à de telles personnes de rejoindre ce club de gentlemen, pour un montant annuel de 24 £ (100 $). Le Hampton est un endroit idéal pour rencontrer des gens et trouver des appuis. Les investigateurs y passant du temps et réussissant un test de **Persuasion** seront dirigés vers un contact approprié à Nairobi. Les investigateurs qui séjournent ici pour une semaine ou plus reçoivent un dé bonus à la compétence **Crédit**.

On peut y trouver, comme habitués, le Dr Horrace Starret, Roger Corydon, le colonel Sir Henry Endicott, Natalie Smythe-Forbes, Neville Jermyn, Denys Finch Hatton. Ce dernier, tout comme le colonel, étant le prétexte tout trouvé à une petite incartade de type safari dans l'arrière-pays.



Vue de l'hotel Norfolk

- **L'hôtel Norfolk :** tout premier hôtel de Nairobi, le Norfolk, a été construit en 1904 pour accueillir les nouveaux arrivants de la colonie. Il a été ouvert par un réfugié juif lituanien venu de Russie, Abraham Block. Il a déposé sa montre de gousset au mont-de-piété pour payer l'acompte du terrain où l'hôtel a été bâti. Le Norfolk, avec sa façade Tudor et son opulence coloniale, est devenu un lieu de rencontre important et un point d'eau pour les colons, les aventuriers et les voyageurs du monde entier. Dans les années 1920, il est situé à la limite de la ville et domine les grandes plaines alentour. Les tarifs vont de 1 £ à 3 £ (4 $ à 12 $) la nuit pour une chambre, selon sa qualité.
- **Au bazar de Pooran :** ce petit magasin au cœur du bazar indien est tout à fait typique, vendant une grande variété de biens dont des couvertures, du thé, des lampes à pétrole, des cigarettes, des binettes, des pelles, de la corde, des prangas, des casques coloniaux, des légumineuses, des haricots et des épices. Le propriétaire, Vijay Pooran, travaille dur pour mettre ses profits de côté et les envoyer à sa femme et ses enfants, restés à Goa, en Inde.





Vijay Pooran

Maître artisan, marchand britannique, 37 ans

(Indépendant/neutre)

Petit, mince et sec, légers cernes sous les yeux, coiffé avec une raie sur le côté, Pooran a quitté sa maison à Goa pour travailler avec son oncle, qui venait d'ouvrir une affaire à Nairobi. Malheureusement, son oncle mourut dans le mois suivant l'arrivée de Vijay. À 37 ans, il gère le magasin général depuis six ans et depuis tout ce temps, il n'est retourné qu'une fois en Inde pour voir sa famille. Il aimerait y revenir cette année, ce qui l'incite à examiner les options légales pour gagner plus d'argent. Pooran est aussi un maître artisan. Pour un prix raisonnable, il peut réparer les objets mécaniques en 1D3 jours grâce à sa compétence **Mécanique**. Surmené, ne disant jamais non, il se lève toujours tôt et travaille tard dans la nuit, tous les jours, sauf le dimanche.

FOR	65
CON	45
TAI	40
DEX	90
APP	65
INT	45
POU	25
ÉDU	70

Points de vie : 8
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé mentale : 65
Points de magie : 5

Combat

• Esquive	45 % (22/9)
• Combat rapproché (corps à corps)	50 % (25/10)

1D3 points de dégâts

Compétences

Comptabilité	40 % (20/8)
Conduite	40 % (20/8)
Crédit	15 % (7/3)
Mécanique	75 % (37/15)
Persuasion	60 % (30/12)
Psychologie	30 % (15/6)
Réparer tout et n'importe quoi	75 % (37/15)
Trouver Objet Caché	25 % (12/5)

Langues

Anglais	45 % (22/9)
Hindi	65 % (32/13)
Kiswahili	15 % (7/3)
Pendjabi	15 % (7/3)

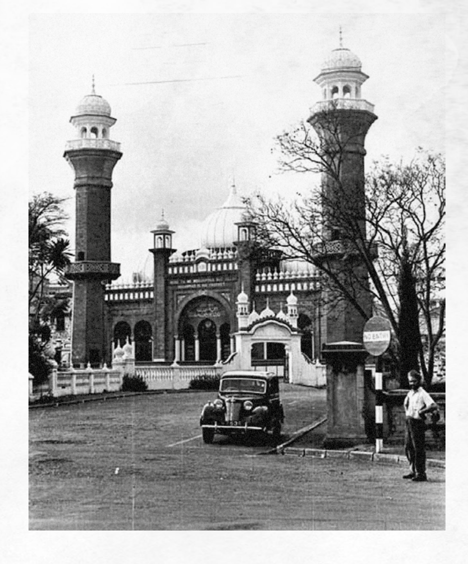
Son magasin contient de nombreux objets dont un explorateur peut avoir besoin pour voyager à l'intérieur des terres, souvent à moitié prix par rapport à ce qu'il paierait dans un comptoir.

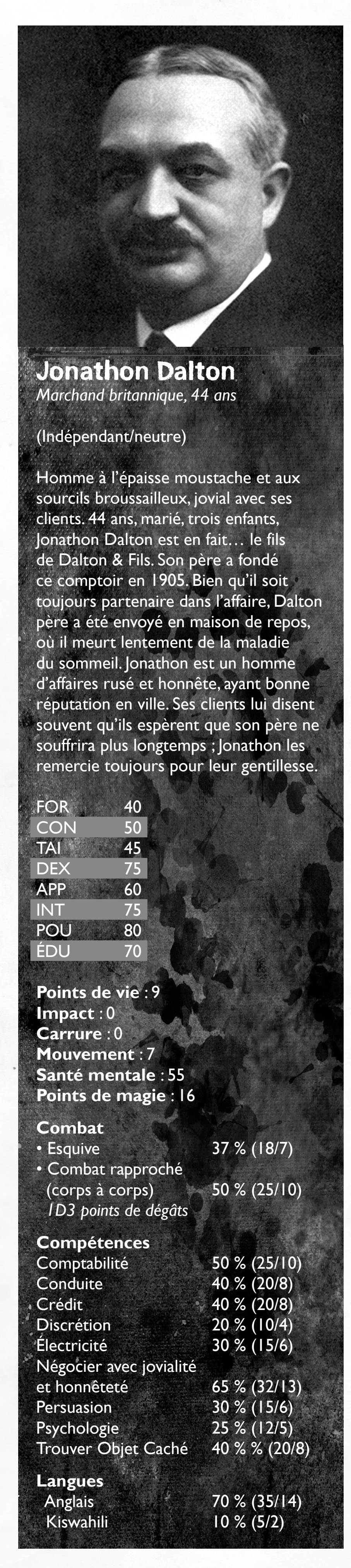
- **Comptoir Dalton & Fils :** les investigateurs souhaitant s'équiper pour des expéditions dans l'arrière-pays seront envoyés au comptoir Dalton & Fils. Si le propriétaire achète et vend des produits en gros, comme le thé, le café, l'ivoire, le coton et d'autres biens pour l'exportation, le magasin vend aussi de nombreux objets dont les fusils, les armes de poing, les munitions, les rations d'explorateur, de la corde, des optiques, des appareils photo, des tentes, des lits de camp pliants, des bottes, des lanternes, des cages à spécimens, des machettes, des carnets et d'autres objets pouvant être utiles aux investigateurs prêts à faire face à la nature.

Lieux de culte

La population de Nairobi étant majoritairement chrétienne, on trouve des églises dans toute la ville. La plus populaire est la grande cathédrale catholique de la Sainte Famille. Bien que les chrétiens noirs soient les bienvenus lors des messes, ils doivent rester debout au fond tandis que les Blancs s'assoient sur les bancs à l'avant.

- **Mosquée Jamia :** Nairobi compte de nombreuses mosquées. La ville abrite une grande communauté musulmane, composée d'Indiens, de Swahilis, de Somaliens et même de colons pakistanais. La plupart sont des fidèles de la branche menée par l'Aga Khan. Au centre de la ville se trouve la grande mosquée Jamia, aux beaux minarets jumeaux, l'un des principaux centres islamiques de Nairobi. Cinq fois par jour, les croyants sont appelés à la prière par un muezzin qui crie les prières du Coran depuis les minarets. Les fidèles prient vers le nord, approximativement dans la direction de La Mecque.







Soins

• **Nairobi State Hospital :** situé à la limite de la ville dans une demi-brousse, le Nairobi State Hospital se charge des patients blancs et noirs – mais dans des ailes séparées. Les Blancs bénéficient de traitements préférentiels ; leurs chambres ont souvent plusieurs lits vides. Les patients noirs, qui ont souvent marché sur des douzaines de kilomètres, doivent faire la queue pour être examinés et demeurent dans des salles surpeuplées. Les installations sont excellentes, les salles d'opération convenant à une chirurgie complexe. Un service de médecine tropicale espère guérir les victimes de malaria et d'autres maladies tropicales africaines. Depuis que les Blancs ont apporté du matériel lourd comme des tracteurs, des minoteries, des moissonneuses et des fusils pour se défendre, les accidents graves se sont multipliés dans les fermes. La plupart des Africains n'ont pas grandi avec la prudence nécessaire envers le danger posé par cette technologie. Manquant d'entraînement, ils ont plus de risques de se blesser. L'hôpital traite couramment des cas d'amputation ou de brûlures. On peut y voir le Dr Horrace Starret soigner les patients lorsqu'il n'officie pas à la mission qu'il a aidée à bâtir.

La brousse

En dehors des villes et des plantations des Blancs, les Noirs africains continuent de vivre comme par le passé. Les cultures tribales sont stables et bien adaptées au pays. Malgré certains violents antagonismes entre tribus, les gens se montrent généralement accueillants et curieux envers les étrangers. Ils étalent leurs sentiments ouvertement et sans réserve. Ce ne sont pas des sauvages. Les premiers « explorateurs » européens se promenaient librement de village en village. Les autochtones organisaient de nombreuses fêtes en leur honneur et la plupart de ces journalistes-explorateurs n'étaient souvent pas pressés de s'en aller.

À Nairobi, l'anglais est compris du plus grand nombre. Dans la brousse et les autres villes, les Noirs le parlent mal ou pas du tout. Le kiswahili est la langue commune de l'Afrique orientale. Construit sur le bantou, il incorpore un important vocabulaire arabe (les Arabes ont contrôlé le commerce maritime pendant presque un millénaire, y compris l'autrefois très lucrative traite des esclaves). Très évolué, il fait quelque peu penser à l'anglais par sa flexibilité, sa subtilité, son recours massif à des vocabulaires importés. Ce n'est pourtant pas une simple langue d'échange comme le pidgin dans le Pacifique occidental. Même si les principaux groupes ethniques ont chacun leur propre langue (Kikuyus, Nandis, Maasaïs), une personne connaissant le kiswahili a peu de difficultés à se faire comprendre au Kenya. Les investigateurs qui ne le parlent pas doivent engager un interprète ou renoncer à recueillir des renseignements précis.

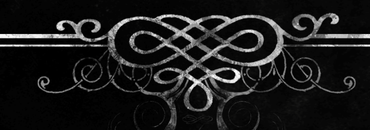
Les Kikuyus représentent une bonne part de la population et parlent le bantou. Viennent ensuite les Luos, une population nilotique rivale des Kikuyus ; puis les Somalis, une peuplade chamitique implantée plus à l'est (hors des hauts plateaux où se déroule notre aventure). Le quatrième groupe, des nomades nilo-chamites, comprend les Maasaïs et les Kipsigis. Le peuple guerrier des Nandis (nilotique) a combattu la progression du chemin de fer ougandais mais il a été décimé. La plupart des adorateurs de la région sont des Nandis qui espèrent le secours du Dieu Extérieur en ces temps difficiles.



Le culte de la Langue Sanglante



Branche kenyane



Le culte de la Langue Sanglante
(branche kenyane)



En Afrique orientale, les investigateurs affrontent la maison mère de la Langue Sanglante, dont la branche new-yorkaise n'est qu'un rameau insignifiant. Ici, le culte s'est surtout développé dans la brousse, plutôt qu'à Nairobi ou Mombasa. Il existe depuis des milliers d'années et ses adeptes sont presque tous des Noirs africains. Ses rites les plus sacrés sont célébrés sur la Montagne du Vent Noir, au-delà de la forêt d'Aberdare, à quelque 200 km à vol d'oiseau au nord de Nairobi. C'est là que réside M'Weru, la prêtresse, plus belle et sauvage que jamais. Le culte emploie toutes les armes tribales africaines, mais n'utilise que le pranga pour les meurtres ou mutilations rituels. Chandra et Vikesh Singh, des frères jumeaux qui partagent l'identité du marchand de thé indien Tandoor Singh, dirigent les agents de la Langue Sanglante à Nairobi. L'administration coloniale réfute l'existence du culte, mais la plupart des Kenyans de longue date en ont vaguement entendu parler. Les tribus des environs de la forêt d'Aberdare, les Maasaïs et les Kikuyus en particulier, haïssent la Langue Sanglante. Certains de leurs membres pourraient donc aider les investigateurs, mais ces hommes craignent aussi le culte et se méfient des étrangers. Les investigateurs devront donc briller dans l'art de la palabre et prouver qu'on peut compter sur eux.

Interactions avec les investigateurs

Les frères Singh sont au courant de l'arrivée des investigateurs. Ces derniers peuvent alors tenter de se faire passer pour morts suite à l'accident de train (cf. *Le chemin de fer ougandais,* p. 39) mais dans un univers aux groupes si marqués, ils vont vite être repérés aux environs de Nairobi. Le culte peut tenter toutes sortes d'intimidations mais préférera sans doute s'attaquer à ce qui intéresse l'équipe afin de mettre un terme définitif aux agissements de ces gêneurs et à leurs éventuels successeurs.

Ce d'autant qu'en dehors des villes, la nature peut être vraiment sauvage.

Effectifs

Le culte de la Langue Sanglante est le plus populaire des cultes de Nyarlathotep à travers le monde et possède des dizaines de milliers d'adeptes. La plupart de ces adorateurs sont situés au Kenya ou sont en train de s'en rapprocher, car le moment de la naissance du rejeton de Nyarlathotep puis l'ouverture du portail arrivent à grands pas.

Tout en haut de la pyramide du culte se trouve M'Weru, la puissante prêtresse qui a eu la Vision puis l'a concrétisée en allant chercher l'homme blanc et ses acolytes, pour que le Plan du Dieu puisse se réaliser. Certains grands prêtres existent, mais ils sont vite sacrifiés ou remplacés dès que leur ambition les pousse à aller trop loin. M'Weru règne en maîtresse ultime sur la Langue Sanglante, sa puissance la rend sans égale dans son culte.

Le seul être capable de lui tenir tête jusqu'à sa perte sera le rejeton, mais au début de l'aventure, il n'est pas né : c'est Hypathia qui le porte en elle. Si les investigateurs n'empêchent pas sa naissance, il prendra au fur et à mesure de l'importance, jusqu'à apporter à M'Weru sa récompense ultime.

Différents intermédiaires sont présents sur le continent, dont les hommes de la famille Singh qui surveillent les allées et venues à Mombasa et Nairobi, et qui se chargent du bon déroulement des échanges avec les autres branches du culte à travers le monde, ainsi que de l'acheminement des matériels demandés par Penhew en Asie.

La masse des adorateurs est représentée par un nombre impressionnant de nationalités, souvent présentes au sein de l'Empire britannique, et regroupe certaines tribus africaines de l'est de l'Afrique ou du reste du continent, d'immigrés indiens, de certains



Adorateur de la branche kenyane de la Langue Sanglante

Trois variantes sont à votre disposition, pour pimenter le chapitre africain. Ce sont la plupart du temps des solitaires.

(Figurant)

Tueurs sans frontières

Les sbires de Singh

Indien, africain, irlandais, arabe, le bras du culte est long et ses sbires n'ont pas de frontières. Selon son origine, reportez-vous à l'adorateur type des chapitres kenyan, anglais et égyptien. Ces hommes peuvent être mobilisés par les frères Singh à partir du moment où les investigateurs se sont placés parmi leurs adversaires.

FOR	60
CON	75
TAI	55
DEX	65
APP	20
INT	30
POU	50
ÉDU	5

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 9
Santé mentale : 35
Points de magie : 10

Combat
• Esquive 45 % (22/9)
• Corps à corps 55 % (27/11)
1D3 points de dégâts
• Gourdin du culte
1D8 points de dégâts

Compétences
Discrétion 60 % (30/12)
Exécuter la sanction de Singh 60 % (30/12)
Trouver Objet Caché 55 % (27/11)

Langues
Anglais 15 % (7/3)
Langue maternelle au choix parmi : anglais, arabe, hindi, kiswahili 60 % (30/12)

Les deux variantes suivantes sont d'origine africaine. Ce sont des hommes assez grands, secs, aux pommettes saillantes et au regard farouche. Pour tout vêtement, ils n'ont souvent qu'un pantalon effrangé, quelques babioles autour du cou sur un torse nu par ces chaleurs diurnes. Ils troquent cet « apport » de la société européenne pour un pagne en peau en dehors des villes.

Initié sauvage et dévoué du culte

FOR	75
CON	80
TAI	85
DEX	60
APP	45
INT	65
POU	55
ÉDU	25

Points de vie : 16
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 0
Points de magie : 11

Combat
• Esquive 65 % (32/13)
• Combat rapproché (corps à corps) 85 % (42/17)
1D3+1D4 points de dégâts
• Bâton de combat
1D8+1D4 points de dégâts
• Pranga
1D6+1D4 points de dégâts
(lancer) 75 % (37/15)
• Javeline
1D8 (E)+1D4 points de dégâts

Compétences
Défendre le culte jusqu' à la mort 65 % (32/13)
Discrétion 65 % (32/13)
Mythe de Cthulhu 11 % (5/2)
Trouver Objet Caché 65 % (32/13)

Langues
Anglais 1 % (0/0)
Kiswahili 30 % (15/6)

Sympathisant dégénéré et pervers du culte

FOR	80
CON	70
TAI	75
DEX	50
APP	55
INT	20
POU	35
ÉDU	5

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 0
Points de magie : 7

Combat
• Esquive 60 % (30/12)
• Combat à distance (arcs) 40 % (20/8)
1D6+1D4/2 points de dégâts
• Combat rapproché (corps à corps) 50 % (25/10)
1D3+1D4 points de dégâts
• Bâton de combat
1D8+1D4 points de dégâts
(lancer) 50 % (25/10)
• Javeline
1D8 (E)+1D4 points de dégâts

Compétences
Arts et métiers
chant 25 % (12/5)
danse tribale 55 % (27/11)
Discrétion 60 % (30/12)
Gesticuler, hurler et être violent 55 % (27/11)
Mythe de Cthulhu 5 % (2/1)
Trouver Objet Caché 65 % (32/13)

Langues
Kikuyu ou kiswahili ou nandi 40 % (20/8)

Européens – mais en réalité très peu au regard des autres. Ces groupes se contentent en général de réaliser de petites cérémonies locales sans grande ampleur et vont à la Montagne du Vent Noir en pèlerinage.

L'ensemble du culte vu de l'extérieur pourrait sembler être en sommeil, mais il n'en est rien : l'affaire de l'expédition Carlyle a attiré une attention locale et internationale dont le point d'orgue fut la visite d'Erica Carlyle ; l'ensemble des troupes ont reçu l'ordre de se faire discrètes en attendant qu'arrive le grand moment. Tout cela changera fin 1925 avec le rite de naissance puis celui de l'ouverture du portail, car on rencontrera alors au Kenya un grand nombre d'étrangers et des familles entières se déplaçant à pied sans raison apparente.



Rites

Les rites ordinaires de la Langue Sanglante

Les cérémonies ont lieu dans la plaine, en face de la caverne de M'Weru. Ce sont des rites de mort – les mutilations artistiques et les sacrifices trouvent leur récompense dans l'arrivée de Nyarlathotep. Assister à ces rites peut entraîner des tests de SAN désastreux, mais les investigateurs peuvent se cacher en toute sécurité dans les nombreux buissons et fossés alentour.

Nyarlathotep apparaît toujours sous la forme de l'effroyable Langue Sanglante (perte de 5/1D100 points de SAN). La cacophonie assourdissante des tambours, pipeaux et flûtes annonce son arrivée imminente. Il est fréquemment accompagné d'une horde d'horreurs chasseresses, de shantaks et de vampires de feu qui planent et l'entourent comme une auréole. Des centaines d'adorateurs ont bravé les risques du voyage pour venir vénérer leur dieu et se joindre à la frénésie.

Le rite de naissance

À ne pas manquer ! À la sortie de la caverne, Hypathia enfante la progéniture de Nyarlathotep !

Les rites hebdomadaires

Ces rites n'ont lieu qu'une fois que le rejeton est né (s'il naît). L'objectif est de le faire grandir en taille et en puissance. Pour ce faire, toutes les semaines est amenée au Temple de Nyarlathotep une dizaine de victimes humaines que M'Weru sacrifie avec son pranga au nom de la Langue Sanglante (mais sans son invocation), avant que le rejeton ne dévore leurs corps. M'Weru recueille le sang restant sur l'autel de sacrifice, en boit quelques gorgées, puis offre le reste au rejeton.

Le rituel d'ouverture

Il n'a lieu qu'une seule fois. Il permet d'ouvrir à la fois le portail des Grands Anciens et de provoquer la fusion de l'Australie avec l'Alcheringa.

Lieux de rencontre

Le lieu de rencontre principal est la Montagne du Vent Noir : tous les autochtones en ont peur, certaines tribus aux alentours sont assujetties à la cause et surveillent les allées et venues. Au fur et à mesure du déroulement de l'année 1925, les adorateurs seront de moins en moins discrets, se sentant de plus en plus forts.

Il existe d'autres lieux de recueillement dans la brousse, mais ils correspondent aux structures locales du culte et n'ont que peu d'intérêt. La boutique des frères jumeaux Singh est également un lieu de rencontre, mais c'est surtout un point de ralliement, car tous préfèrent rester discrets tant que l'avènement de la Langue Sanglante n'est pas complètement réalisé. De plus, les frères Singh ne doivent pas être démasqués auprès de la population civile et des autorités coloniales, ce qui les obligerait à quitter Nairobi.

Si Ahja Singh dispose davantage de liberté à Mombasa, en plus de la couverture de sa société d'import/export, la plus grande discrétion lui est nécessaire ; aussi, il préfère attendre un voyage à la Montagne ou d'autres endroits à travers le monde pour se soumettre aux exigences de son culte.

Relations avec les autres cultes

La relation entre le culte de la Langue Sanglante du Kenya et ses branches à travers le monde est extrêmement importante, en particulier pour l'information sur les cérémonies très particulières qui nécessitent une présence accrue des adorateurs.

M'Weru entretient également une abondante correspondance avec Huston et Penhew afin d'achever tous les préparatifs pour le grand rituel et s'assurer que la chasse aux infidèles ou aux gêneurs se fait de manière correcte, pour éviter toute interférence. M'Weru est également très favorable aux échanges d'artefacts ou d'œuvres d'art avec les Cultes de la Femme Boursouflée et de la Chauve-souris des Sables, car ceci lui rapporte autant qu'elle dépense et augmente son prestige.

En revanche, elle n'entretient que le minimum de relations avec la Fraternité, dont elle n'attend rien de particulier et qui, à la limite, la gêne dans sa propre expansion, si ce n'est avec Gavigan pour son attrait envers les artefacts magiques.



L`aventure



Où les investigateurs retracent le dernier voyage de l'expédition Carlyle jusqu'à son étape ultime : l'horreur suprême tapie dans la Montagne du Vent Noir.



En quelques mots…

Les investigateurs arrivent au Kenya, lieu tragique où l'expédition Carlyle a été massacrée. Leur principale préoccupation sera de localiser la Montagne du Vent Noir où fut scellé le sort de l'expédition. Ils devront éviter les assauts répétés des frères Singh à Nairobi et Mombasa. Une visite à *l'Étoile de Nairobi* et un entretien avec sa patronne, Natalie Smythe-Forbes, leur fourniront des informations supplémentaires sur l'expédition et ses membres. Enfin, ils pourront se faire de précieux alliés parmi les tribus locales.

Enjeux

- **Survivre aux attaques des frères Singh :** dès l'arrivée des investigateurs à Mombasa, ils sont pris en filature par Chandra Singh. Lors du trajet en train vers Nairobi, celui-ci invoque deux vampires de feu pour les éliminer. S'ils survivent, nos aventuriers subiront les attaques répétées des deux frères à Nairobi.
- **S'entretenir avec Natalie Smythe-Forbes de** ***l'Étoile de Nairobi*** **:** une visite à la patronne du journal permet d'en apprendre un peu plus sur l'expédition Carlyle et Jackson Elias. Elle pourra également orienter les aventuriers vers Tandoor Singh, qui fréquentait Sir Aubrey Penhew, et Sam Mariga, qui conduisait la patrouille sur les lieux des meurtres.
- **Localiser la Montagne du Vent Noir :** cela ne sera pas aisé, nul Blanc de la colonie du Kenya ne connaît son emplacement, car ce nom n'est qu'une traduction de la désignation bantoue. Le mont Kenya lui-même n'est appelé ainsi que par les Anglais et les Boers ; les Noirs le désignent comme *Kere Nyaga* (montagne de blancheur).
- **Empêcher le grand rituel (final) :** dans le cas où les investigateurs se sont déjà rendus en Australie et à Shanghai, la campagne s'achève au Kenya lors du grand rituel mené par M'Weru et le rejeton de Nyarlathotep. Des milliers d'adorateurs ont fait le déplacement pour assister à cet événement. La tâche s'annonce des plus périlleuses.

Récompenses

- Chaque investigateur ayant traversé ce chapitre sans finir à l'asile ou à la morgue reçoit 2 points d'Aplomb.
- Si les investigateurs se rendent au relais de chasse et rencontrent des petites goules, ils acquièrent 1 point en Mythe de Cthulhu.
- Si les investigateurs assistent à un rituel à la Montagne du Vent Noir, ils obtiennent également 1 point en Mythe de Cthulhu.
- Empêcher le rituel et/ou démanteler le culte africain de la Langue Sanglante leur permet de regagner :
  - **Si le test d'INT est réussi :** la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre.
  - **Si le test d'INT est un échec :** 1D10 points de SAN à concurrence de la moitié des points de SAN perdus durant ce chapitre -1.
- Si les investigateurs n'ont pas empêché la naissance du rejeton (ou le grand rituel lors du final) et n'ont pas démantelé le culte africain de la Langue Sanglante, ils ne récupèrent pas de points de SAN.
- Les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.

Investigation	3/5
Action	2/5
Exploration	2/5
Interaction	3/5
Mythe	5/5

Difficulté	Éprouvé
Style de jeu	Horreur lovecraftienne
Durée estimée	6 à 8 heures
Nombre de joueurs	3 à 5
Époque	Époque 1920

À l'affiche

Tandoor (alias Chandra et Vikesh) Singh

Les frères Singh sont les agents du culte de la Langue Sanglante à Nairobi. Ils conservent le plus grand secret sur leur gémellité : tout le monde ne connaît que l'affable marchand de thé, Tandoor Singh.

M'Weru

L'une des plus grandes sorcières contemporaines, en lien avec la Langue Sanglante. Elle s'occupe du rejeton de Nyarlathotep depuis la Montagne du Vent Noir, attendant l'ouverture du portail.

Natalie Smythe-Forbes

Seule femme journaliste de Nairobi, Nathalie dirige l'Étoile de Nairobi. Elle représente une source abondante d'informations et de relations.

Johnstone Kenyatta

Cité dans les notes d'Elias, Kenyatta est un relais essentiel pour entrer en contact avec les hommes prêts à lutter contre le mal.

Ambiance

Localiser la Montagne du Vent Noir devrait être la principale préoccupation des investigateurs à Nairobi. Divers objets et renseignements intéressants peuvent être découverts pendant ce séjour au Kenya. Des investigateurs avisés épuiseront d'abord toutes les pistes disponibles avant de se précipiter vers la forêt d'Aberdare et les dangers de la Montagne. Ils ne risquent pas grand-chose à Mombasa ou à Nairobi, malgré les attaques répétées des frères Singh. M'Weru peut très bien ne jamais entendre parler d'eux et préférera, de toute façon, attendre qu'ils soient isolés en pleine brousse pour attaquer. Certaines tribus amicales peuvent leur venir en aide, plus particulièrement les sorciers africains. En revanche, il est peu probable que l'administration coloniale ou la police leur soient d'un grand secours. Sauf urgence majeure, les contingents disséminés des *King's African Rifles* n'interviennent pas sans ordres directs et leurs supérieurs ignorent tout des activités de la Langue Sanglante.

Que devrait-il se passer ?

Sur les traces de l'expédition Carlyle

Les traces de l'expédition sont largement refroidies au Kenya, ce pour plusieurs raisons : la rançon du succès, car après l'enquête officielle et la vi site d' Erica Carlyle, tout ce qui pouvait facilement être retrouvé a été tourné et retourné dans tous les sens, brouillant les pistes. Cependant, Elias a réussi à découvrir l'essentiel ; reste à trouver les preuves de l'existence du culte de la Langue Sanglante et de son lieu de réunion principal, la Montagne du Vent Noir.

Là, les investigateurs pourront retrouver M'Weru et ce qu'il reste d'Hypathia Masters, pour participer à l'une des cérémonies les plus importantes pour la réalisation du plan, le rite de naissance du rejeton. Une occasion à ne pas manquer de décapiter la branche kenyane de la Langue Sanglante.

En mars 1920, Erica Carlyle arrive à son tour au Kenya pour découvrir des restes de l'expédition, un mois après, et se retrouver face à une parodie de justice qui se termine par le procès et la pendaison de cinq Nandis le 19 juin.

Pendant ce temps, M'Weru continue de rassembler ses forces autour d'une Hypathia Masters toujours plus volumineuse et Penhew quitte l'Afrique pour rallier l'Asie le 13 juin 1921. De son côté, Huston parcourt le monde pour finir en Australie.

Rappel chronologique

l'expédition arrive pour des « vacances » au Kenya le 24 juillet 1919. Par peur de se faire tuer, Brady emporte Carlyle avec lui pour l'Asie début août tandis que l'annonce officielle de la disparition ne se fait que le 15 octobre.

À la poursuite de Jackson Elias

Le Kenya est la destination rêvée pour fouler les traces d'Elias. C'est en effet sa première étape une fois découvertes la piste de l'expédition Carlyle et sa véritable histoire, pays dans lequel il passera trois semaines à interviewer de nombreuses personnes, mais sans trouver de véritable preuve et avec une discrétion (une chance ?) telle qu'il ne se fit pas remarquer.

L'essentiel de ses notes (quatre liasses sur les huit) fait référence à des individus situés à Nairobi, que les investigateurs pourront rencontrer à leur tour et qui auront de nombreuses choses à leur dire sur Elias : Johnstone Kenyatta, Sam Mariga et Bertram « Nails » Nelson. Puis les lieux, dont le très attendu site du massacre, qui comporte toujours les stigmates de l'horrible événement, six années après les faits, et enfin la Montagne du Vent Noir.

Rappel chronologique

Elias arrive à Nairobi le 23 juillet 1924 pour commencer ses investigations. Il y restera jusqu'au 16 août, persuadé que des membres de l'expédition sont toujours en vie, et part pour Hong Kong afin de tenter de retrouver Brady, que Nails Nelson a rencontré là-bas un peu plus d'un an auparavant.

Clore la campagne ici

En suivant la logique des visites New York - Londres - Le Caire - Nairobi, les investigateurs peuvent quitter le Kenya après deux moments significatifs : le rituel de naissance ou celui d'ouverture du portail, le mieux étant qu'ils aient pu assister aux deux.

Épilogue suite au rituel de naissance

Laissez les investigateurs survivants rentrer tranquillement à Nairobi. Ils peuvent essayer d'intéresser les autorités à leur histoire, mais qui pourrait les croire ? Personne ne doute qu'ils ont connu l'enfer, mais il est bien évident qu'ils sont en plein délire. Un séjour à l'hôpital devrait leur faire le plus grand bien. Johnstone Kenyatta et le Vieux Bundari les croient, mais ils ne sont pas en mesure de convaincre les autorités coloniales. Ils peuvent tout de même prendre certaines précautions et, s'il le faut, aider les investigateurs à s'enfuir du Kenya.

Épilogue suite au rituel d'ouverture du portail

Si les investigateurs se trouvent au Kenya après l'échec du rituel d'ouverture, il leur restera soit à éradiquer ce qui reste du culte (mais la mort de M'Weru et la destruction du rejeton suffisent pour cela, car ils n'ont pas de remplaçants), soit à faire de même avec les cultes situés en Australie et en Chine. Dans tous les cas, il reste encore du travail à accomplir pour sauver définitivement le monde, mais le délai gagné par l'arrêt des opérations en janvier 1926 donne du temps pour se recentrer et organiser une contre-attaque digne de ce nom.

À Mombasa

Depuis sa fondation au XIe siècle, Mombasa a été une ville arabe, swahilie, portugaise puis britannique. Sans surprise, les quatre cultures ont laissé des marques sur la cité, dans sa culture ou sur son patrimoine.

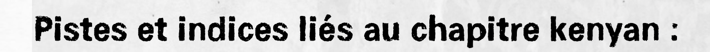
Les investigateurs qui arrivent du Caire ne sont guère dépaysés ; Mombasa est une ville avec des rues étroites et parfumées, des balcons délicatement ouvragés, des mosquées, des minarets, des muezzins et des femmes voilées. Les échoppes et logements de style indien et l'architecture coloniale britannique sont des ajouts récents, avec de vastes vérandas ombragées et des fenêtres vitrées et à volets. Cette célèbre cité marchande est une ancienne plaque tournante de l'esclavage et elle n'a guère que quelques siècles de moins que Le Caire. Les trente mille habitants de ce port de l'océan Indien constituent une population bigarrée où se mêlent les influences arabe, africaine, indienne, portugaise et britannique.

Pour faciliter sa défense, Mombasa a d'abord été bâtie sur une île corallienne proche de la côte. Un chemin de fer sur digue et des lignes de bac relient à présent l'île au continent.

Si un investigateur sur le qui-vive pense à demander un test de **Trouver Objet Caché**, il remarque, en cas de réussite, un Indien suspect (Chandra Singh). Il observe le groupe et l'investigateur vigilant a déjà vu cet homme à plusieurs reprises depuis le débarquement. À n'en pas douter, ils sont suivis. S'ils essaient de rejoindre cette silhouette, Chandra Singh se mêle à la foule et disparaît. Prévenu par télégraphe, il a eu tout le temps nécessaire pour décider d'une ligne de conduite : il lui faut absolument éliminer ces blasphémateurs avant qu'ils n'approchent du lieu sacré de la naissance.

Ahja Singh

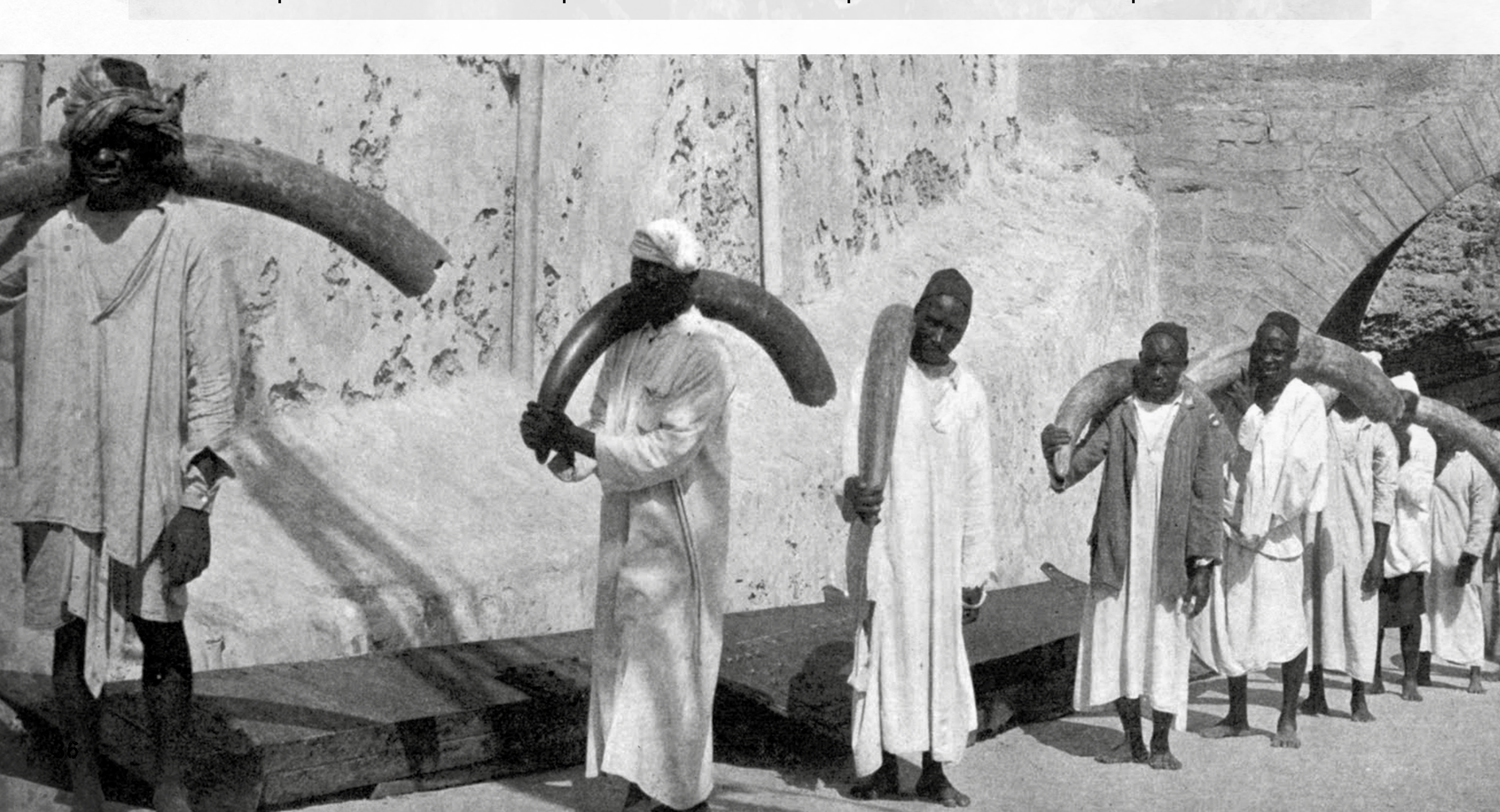
Avant ou après leur voyage vers la Montagne du Vent Noir, les investigateurs décideront peut-être à rendre une petite visite à Ahja Singh. Celui-ci, souvenez-vous, était le principal exportateur africain de la Boutique Ju-Ju de New York. Son entrepôt et ses bureaux sont situés sur le bassin Kilindini, à moins de 200 m du vapeur des investigateurs. Tous les habitués du lieu peuvent indiquer au groupe ce bâtiment très quelconque.

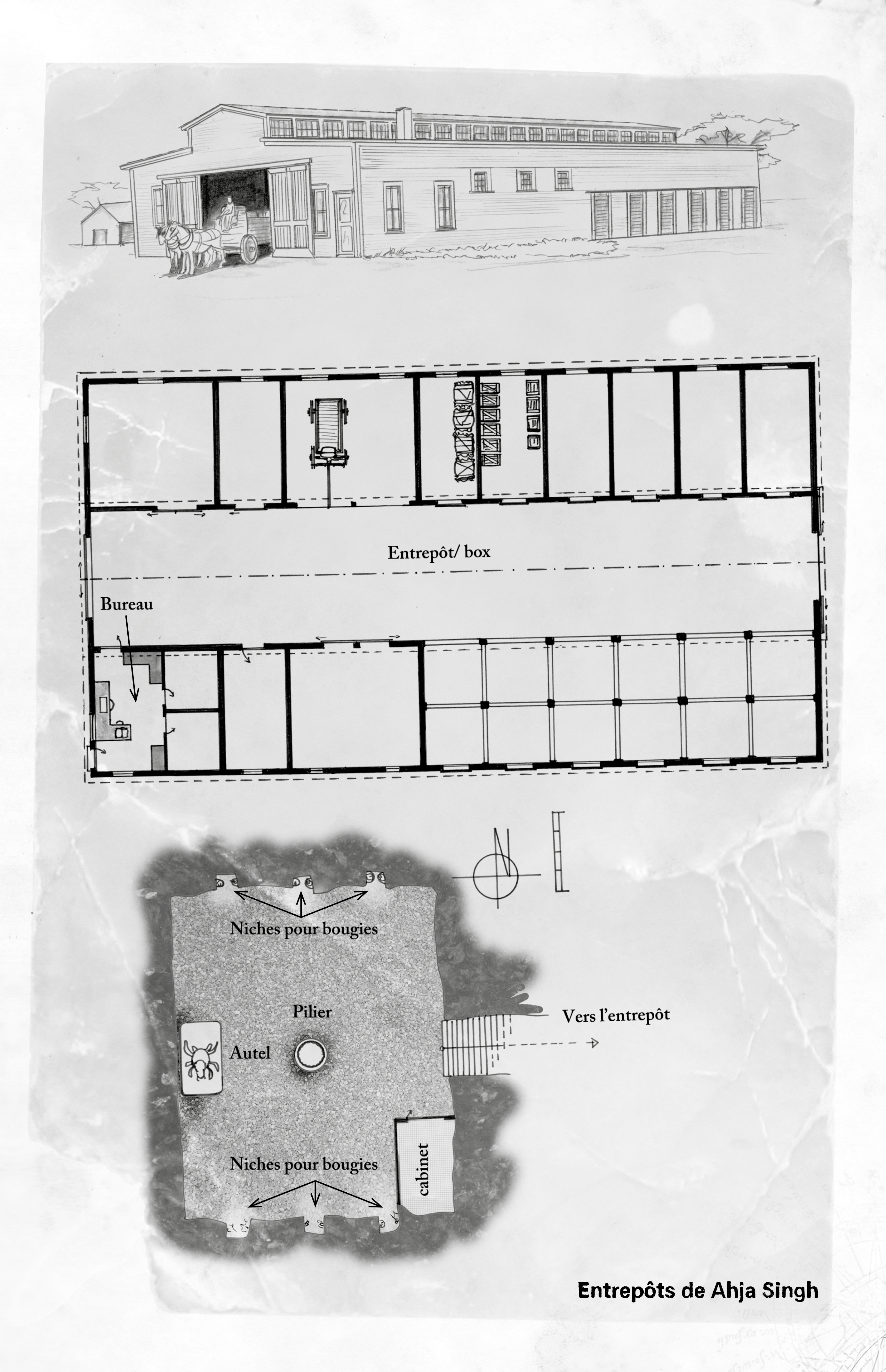


Pistes et indices liés au chapitre kenyan :

Réf	Dénomination	Origine	Mène à…	Importance
Pistes et indices de l'Introduction		-		
ADJ-INT-05	Carlyle quitte l'Égypte	Presse	Kenya	Haute
ADJ-INT-06	D'éminents visiteurs	Presse	Kenya	Haute
ADJ-INT-07	L'expédition Carlyle portée disparue	Presse	Kenya	Haute
ADJ-INT-08	Erica Carlyle arrive en Afrique	Presse	Kenya	Haute
ADJ-INT-09	Le massacre de l'expédition confirmé !	Presse	Kenya	Haute
ADJ-INT-10	Les meurtriers pendus	Presse	Kenya	Haute
Pistes et indices new-yorkais			-	
ADJ-NY-08	Marque sur le front d'Elias	Chambre 410	Culte de la Langue Sanglante	Haute
ADJ-NY-10	Lettre de Jackson Elias à Jonah Kensington	J. Kensington	Expédition Carlyle	Haute
ADJ-NY-11	Notes écrites par Jackson Elias à Nairobi	J. Kensington	"Sam Mariga, gare", Johnstone Kenyatta, lieutenant Mark Selkirk, Nails Nelson, Dieu du Vent Noir, Montagne du Vent, Langue Sanglante ; Hong Kong : Jack Brady	Haute
ADJ-NY-17	Extrait des registres d'Emerson Import	Emerson Import	Ahja Singh (Mombasa)	Haute
—	Entretien Arthur Emerson	Arthur Emerson	Ahja Singh (Mombasa)	Haute
Pistes et indices anglais		-		-
ADJ-LO-02	Extrait du registre de Gavigan	Maison Misr	Nombreuses livraisons à Ahja Singh (Mombasa)	Haute
Pistes et indices égyptiens		-		-
—	Messager du Vent Noir	Auguste Loret	La Langue Sanglante	Haute
ADJ-CA-05	Extrait du livre de comptes d'Omar Shakti	Demeure d'Omar Shakti	Artefacts égyptiens envoyés à Ahja Sing (Mombasa)	Haute
—	Pyramide Inclinée : la carte hémisphérique	Pyramide Inclinée	Kenya	Haute
—	Entretien Nigel Wassif	Nigel Wassif	Projets kenyans	Secondaire
Pistes et indices kenyans		-		-
ADJ-KE-01	Extrait du registre d'Ahja Singh	Ahja Singh (Mombasa)	New-York : livraisons à la Boutique Ju-Ju, Silas N'kwane, Emerson Import ; Londres : livraisons à la Fondation Penhew ; Égypte : livraisons à Omar Shakti, Le Caire ; Kenya : livraisons à Tandoor Singh (Nairobi) Australie : livraisons à la Compagnie Maritime Randolph ; Shanghaï : livraisons à Ho Fong Import	Haute
—	Entretien Johnstone Kenyatta	Johnstone Kenyatta	Okomu, Vieux Bundari	Haute
—	Entretien Okomu, Vieux Bundari	Okomu	Langue Sanglante, M'Weru, Montagne du Vent Noir	Haute
—	Entretien Vieux Bundari	Okomu	L'Œil de Lumière et de Ténèbres	Haute

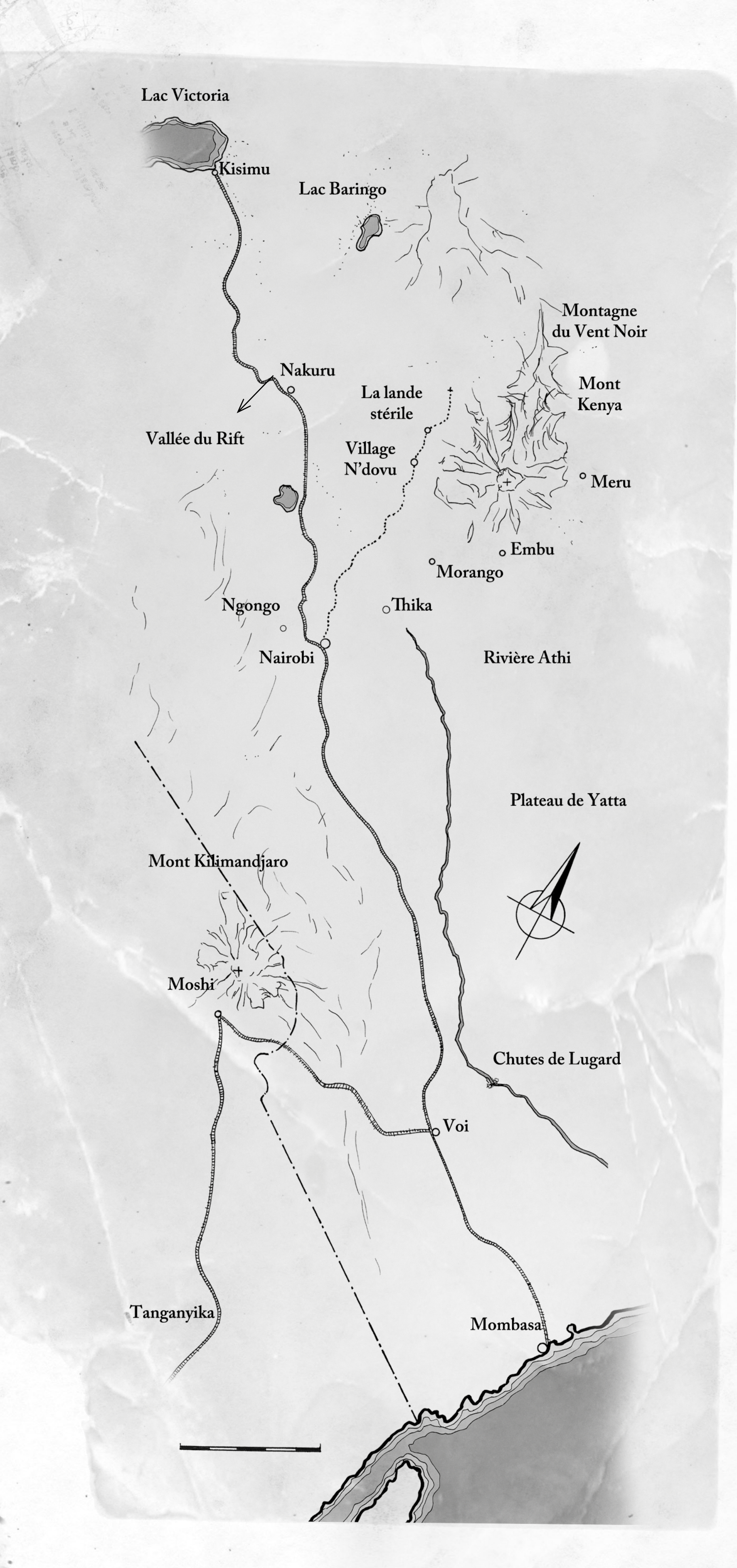
Réf	Dénomination	Origine	Mène à…	Importance
Pistes et indices kenyans (suite)		-		-
—	Entretien Sam Mariga	Sam Mariga	Découverte d'un charnier maudit, Montagne du Vent Noir, Natalie Smythe-Forbes	Haute
—	Entretien Natalie Smythe-Forbes	Natalie Smythe-Forbes (L'Étoile de Nairobi)	Expédition Carlyle, Dr Horrace Starret, Tandoor Singh, M. Neville Jermyn, Roger Corydon, capitaine Montgomery, colonel Endicott	Haute
ADJ-KE-02	**Livre de compte de Tandoor Singh** (Nairobi)	Chez Tandoor Singh (Nairobi)	Livraisons à Ahja Singh (Mombasa)	Secondaire
ADJ-KE-03	Une prophétie hindie	Chez Tandoor Singh	Culte de la Langue Sanglante, Cthaat Aquadingen, le Petit Rampant	Facultatif
—	Epédition Carlyle, Sir Aubrey Penhew, Pharaon Noir	Neville Jermyn	Congo : le Culte du Gorille blanc	Facultatif
ADJ-KE-04	Découverte d'un charnier maudit	Presse	Cadavres "maudits"	Facultatif
—	Entretien Nails Nelson	Nails Nelson	Hong Kong : Jack Brady	Secondaire
—	Entretien capitaine Montgomery	Capitaine Montgomery	Leonard "Lennie" Bumption	Secondaire
ADJ-KE-05	Témoignage sergent Bumption	Leonard "Lennie" Bumption	Affaire classée	Secondaire
—	Entretien colonel Endicott	Colonel Endicott	Le relais de chasse	Facultatif
ADJ-KE-06	Dossier des affaires internes sur le massacre de l'expédition	Roger Corydon	Affaire classée, lieutenant Mark Selkirk décédé	Secondaire
—	Montagne du Vent Noir	Multiple	Hypatia Masters, M'Weru, Dieu du Vent Noir	Haute
Pistes et indices chinois		-		-
ADJ-SH-01	Extrait des registres du Ho Fong	Ho Fong Import	Livraisons à Ahja Singh (Mombasa)	Haute





Entrepôts de Ahja Singh

Itinéraire au Kenya



Singh lui-même ne devrait pas rentrer d'un voyage en Inde avant trois ou six semaines. Son factotum demande humblement ce qu'il peut faire pour d'aussi honorables clients.

Singh exporte des œuvres d'art africaines dans le monde entier. Ses bâtiments et sa maison ne contiennent rien qui puisse trahir un lien avec les cultes du Mythe. Ce n'est pas un adorateur, mais un homme d'affaires trapu, cupide et sans scrupule, qui entretient une bande de sbires de toutes nationalités – au cas où. Quatre d'entre eux au moins dorment la nuit dans l'entrepôt pour briser le cou d'éventuels intrus.

S'ils parviennent à entrer, les investigateurs ne trouvent rien d'intéressant, hormis un coffre-fort en acier (**FOR** 325). Un perceur de coffre peut en trouver la combinaison à l'oreille et des hommes armés de masses et burins en viennent facilement à bout, de même qu'un bâton de dynamite. Le coffre pèse moins de 150 kg et on peut donc l'emporter si nécessaire. Si vous le désirez, une réussite en **Crochetage** pourrait même faire l'affaire. Malgré son volume impressionnant, ce coffre-fort ne vaut pas grand-chose. Des investigateurs déterminés n'en feront qu'une bouchée.

Aide de jeu KE-01 : extrait du registre d'Ahja Singh

Utilité de ce document : Nairobi est LA plaque tournante du trafic des adorateurs de Nyarlathotep. À ce stade, les pistes sont très nombreuses et les investigateurs risquent de sérieux maux de tête s'ils commencent à comparer les livraisons expédiées et celles reçues. *(voir page 74)*

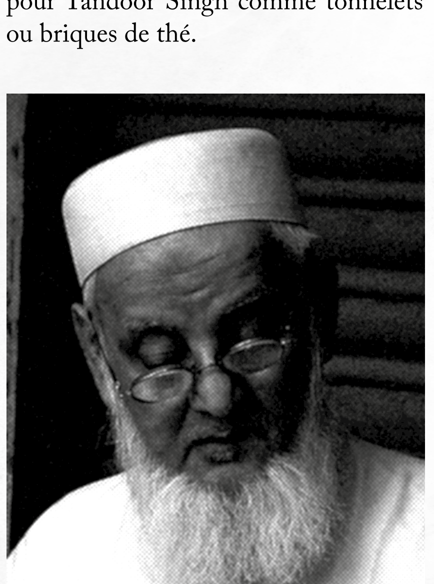
Le coffre renferme l'équivalent de 300 $ en livres anglaises, livres égyptiennes et roupies indiennes, ainsi que diverses factures, du sucre en poudre (un dessicant – matériau avide d'eau – improvisé) et un registre. Le registre est rédigé en hindi, mais une réussite de **Comptabilité** permet de déchiffrer différentes adresses d'expéditions internationales. Les investigateurs

Conseil sur l'utilisation des registres

Pour des conseils sur l'utilisation des registres, reportez-vous à l'Aide de jeu NY-17 - Extrait des registres d'Emerson Import, page 70.

Fraternité	Vecteur de transport	Piste	Destinations des marchandises
Le culte de la Langue Sanglante (Kenya)	Ahja Singh (Mombasa)	Aide de jeu KE-01	• Kenya : Tandoor Singh (Nairobi)
			• New York : Boutique Ju-Ju
			• Égypte : Omar Shakti (Le Caire, via Port-Saïd)
			• Australie : Compagnie Maritime Randolph (Darwin)
			• Shanghai : Ho Fong Import

retrouvent, entre autres, Silas N'Kwane (c/o Emerson Import, New York), la Fondation Penhew (Londres), Omar Shakti (Égypte), la Cie Maritime Randolph (deux adresses australiennes, à Port Hedland et Darwin), Ho Fong Import (Shanghai), etc. Tandoor Singh (Nairobi) apparaît aussi à de nombreuses reprises. La plupart des expéditions internationales sont enregistrées comme objets d'art, celles pour Tandoor Singh comme tonnelets ou briques de thé.



Ahja Singh

(Ennemi)

Ahja Singh ne sera pas rencontré par les investigateurs car, dans tous les cas, il sera en voyage au moment de leur arrivée. Aussi, aucune caractéristique n'est fournie. Cependant, ils peuvent rencontrer des personnes à même de le leur décrire.
Ahja Singh est un Indien au teint très foncé, de petite taille et replet, avec une petite barbe blanche et des lunettes rondes. C'est un homme plutôt affable mais aux propos parfois étonnants sur l'Afrique, qu'il ne semble que bien peu aimer. Il est parti pour un voyage d'affaires en Inde, mais personne ne peut dire de quelle affaire il s'agit.

Le rôle d'Ahja Singh

Ahja assure le relais de toutes les marchandises à destination de Tandoor. Mombasa joue son rôle de comptoir maritime du Kenya.

Le chemin de fer ougandais

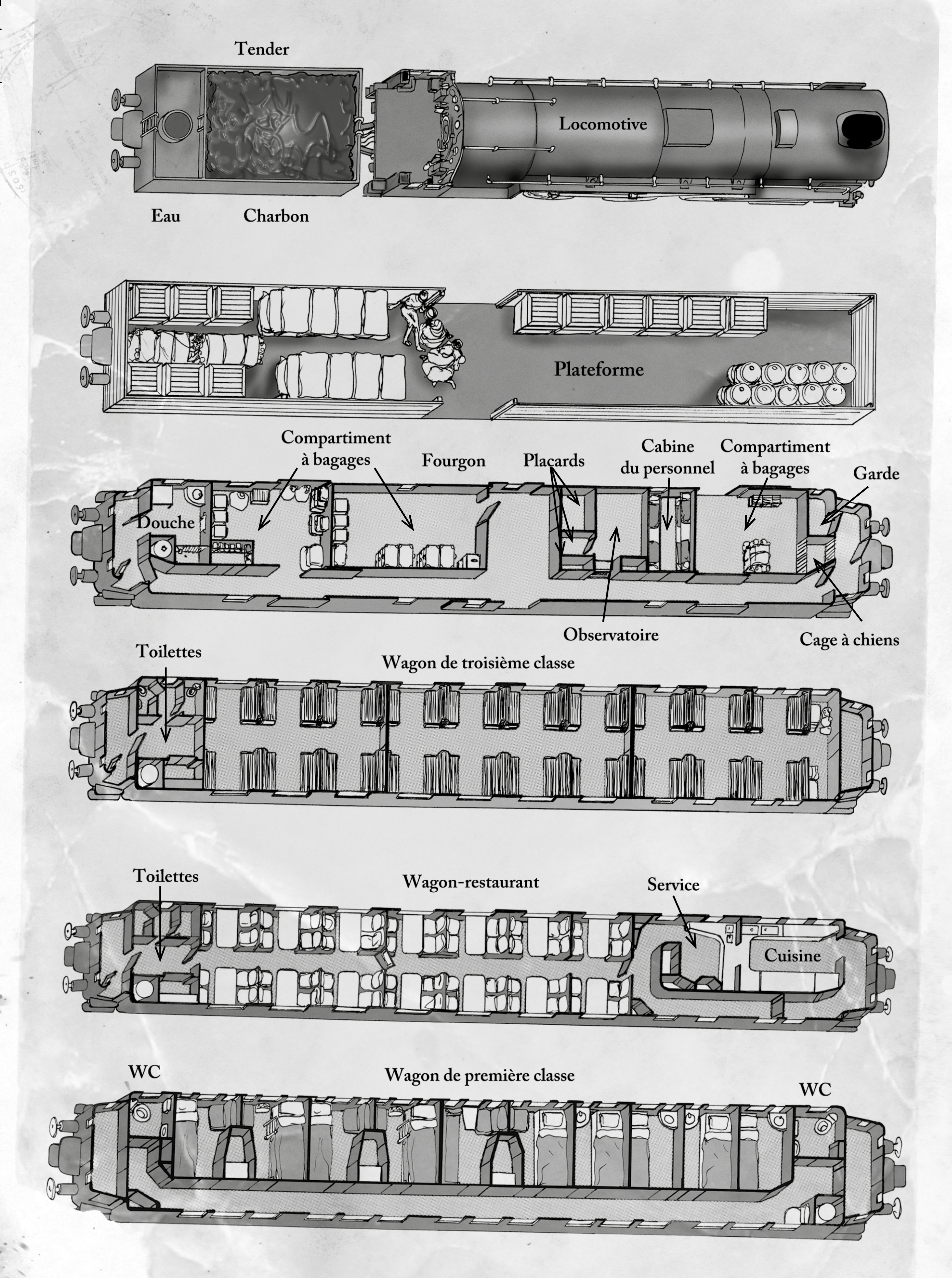
Le train qui amène les investigateurs à Nairobi est organisé de la manière suivante :

- Une locomotive à vapeur
- Un tender à bois
- Un wagon à ciel ouvert (voyageurs noirs et marchandises)
- Un fourgon pour les bagages, le courrier et les marchandises
- Un wagon de troisième classe (voyageurs « bruns ») avec des bancs
- Un wagon-restaurant
- Un wagon de première classe (voyageurs blancs) à compartiments.

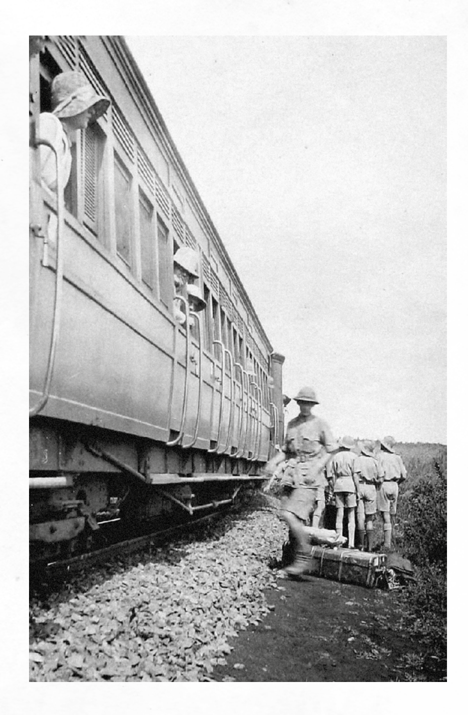
Il n'y a pas de wagon-lit. Si vous le désirez, la locomotive brûle un mauvais charbon plutôt que du bois – le voyage s'en trouve allongé et les voyageurs mieux enfumés. La ligne se termine au lac Victoria. Elle ne desservira Kampala qu'en 1931.

Sur cette ligne, les wagons sont rangés par classe et par « couleur ». Le wagon à ciel ouvert, placé juste derrière la locomotive et le tender, est destiné aux bagages, aux menues marchandises et aux Noirs pauvres. Le wagon de troisième classe est surtout occupé par les Bruns : Indiens, Arabes et Noirs aisés. Les Blancs sans fortune ni crédit peuvent aussi y voyager à moindres frais. Le dernier wagon, le mieux protégé de la fumée, est réservé aux Blancs (même si le chef de train y accepte parfois quelques riches Arabes ou Indiens). La voiture-restaurant ouvre une fois ses portes aux passagers bruns entre Mombasa et Nairobi (les nappes sont retirées et la porcelaine et l'argenterie jalousement cachées). Les Noirs ne peuvent pas quitter leur wagon à ciel ouvert ; ils n'ont aucun moyen d'atteindre le wagon-restaurant. À cette époque, les manifestations de racisme délibéré sont si habituelles qu'elles en deviennent presque innocentes. Les rares protestations sont considérées par





Organisation des trains



les autorités comme des symptômes d'imbécillité, de tendance au terrorisme ou de démence criminelle.

Le voyage normal jusqu'à Nairobi dure entre 15 et 18 heures. Une fois la ceinture côtière de forêt escaladée, les investigateurs découvrent la savane africaine. Il fait toujours chaud, mais le climat est moins humide. Quelques fermes sont disséminées çà et là, mais la vie sauvage exotique prédomine : éléphants, rhinocéros, girafes, lions, hyènes, troupeaux d'herbivores, etc. Le relief est doux et vallonné, parfois entrecoupé de ravins et canyons. Les herbes sèches recouvrent tout ; quelques buissons épineux et baobabs se dressent ici et là (les baobabs ressemblent aux sombres rejetons de Shub-Niggurath avec leurs troncs bulbeux, grisâtres et luisants). Pendant la saison des pluies, d'avril à novembre, ces plaines sont verdoyantes et le voyageur peut s'imaginer de retour au Jardin d'Éden.

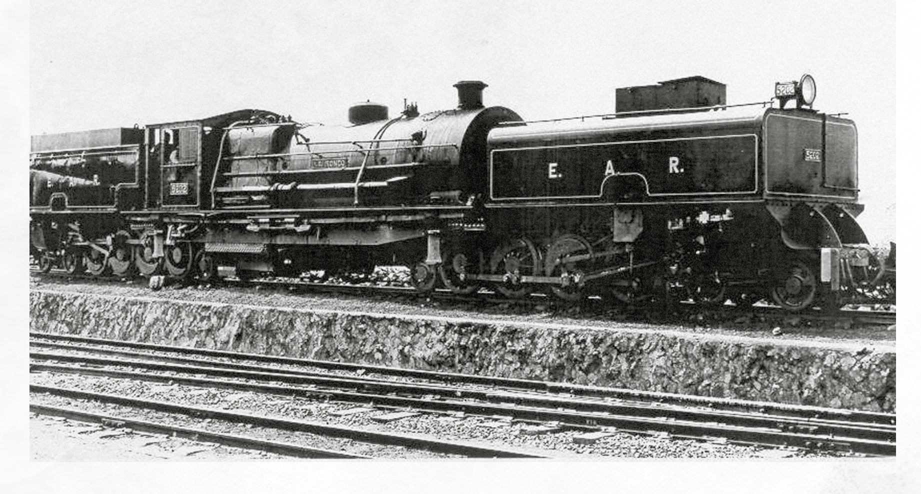
La voie monte régulièrement. À mi-parcours, les neiges éternelles du Kilimandjaro surgissent à l'ouest. La montagne se dresse très haut dans le ciel malgré la distance (plus de 80 km). Quand la voie de chemin de fer oblique vers l'ouest ou vers l'est quelques minutes, d'autres hauteurs apparaissent très loin au nord. Nairobi s'étend au pied de ces montagnes de la chaîne d'Aberdare. La Montagne du Vent Noir se trouve au-delà.

La première attaque

Chandra Singh a pris le même train que les investigateurs. Ceux-ci ne devraient jamais le voir, à moins d'avoir embarqué en troisième classe (auquel cas Singh lit un numéro du *London Times* vieux de deux mois tout au long du trajet). Bien après le coucher du soleil, à moins d'une heure de Nairobi, il juge le moment propice et profite de l'isolement relatif des toilettes pour *Invoquer* et *Contrôler deux Vampires de Feu*. Telles deux étoiles vivantes, ces entités planent d'abord dans la nuit devant la fenêtre des toilettes. Elles glissent ensuite le long du train. Divers cris d'émerveillement et d'angoisse marquent la progression de ces flamboiements rougeoyants et tournoyants. Au niveau de leurs cibles, les parois du wagon commencent à se gondoler, se ternir et fumer, brûlées par ces choses impitoyables. Liées à Chandra Singh, elles attaquent jusqu'à la mort des investigateurs ou leur propre destruction.

Si les investigateurs connaissent les vampires de feu, ils peuvent trouver à bord du train de quoi les combattre. Des réussites d'**INT** ou de **Trouver Objet Caché** leur remettent en mémoire les seaux à incendie et les cendriers remplis de sable du couloir. Les gros brocs des toilettes contiennent chacun 4 litres d'eau. Le wagon-restaurant dispose d'une réserve d'environ 150 litres (porto et xérès peuvent aussi faire l'affaire mais le whisky et le cognac ne font qu'exciter les vampires de feu) et la locomotive de plusieurs mètres cubes. Les brûlures subies par la première victime des vampires de feu devraient convaincre les investigateurs de jouer les pompiers.

Singh veut tuer les investigateurs et réussira sans doute à transformer leur wagon en un tas de décombres fumants. Dès que l'alarme atteint la locomotive, le train s'arrête et tout le monde s'occupe de l'incendie. Les vampires de feu n'attaquent que les investigateurs, l'extraordinaire comportement de ces grosses étincelles échappe à la cinquantaine de passagers et employés. Le chef de train réprimande sévèrement les investigateurs survivants pour la scandaleuse négligence avec laquelle ils traitent leurs cigares. Il parle même de dommages et intérêts. Tant que les investigateurs resteront à portée des cours de justice coloniales, harcelez-les avec cette possibilité de procès pour incendie involontaire.



Les vampires de feu

Pour plus de détails sur les vampires de feu, voir page suivante.

Les armes normales sont inutiles contre les vampires de feu, mais les techniques de lutte contre le feu sont efficaces. L'eau et le sable leur infligent des dégâts (voir protection dans l'encadré, p. 42). D'autres substances peuvent avoir un effet ; encouragez toute initiative ingénieuse.

L'attaque des vampires de feu retarde le train qui n'arrive à Nairobi qu'en fin de nuit. Laissez les voyageurs s'inscrire à l'hôtel Hampton et dormir en paix. Chandra Singh peut ainsi récupérer ses points de magie.

Les investigateurs se réveillent très tard et profitent tranquillement d'un bon petit déjeuner. Les blessés graves sont soignés au Nairobi State Hospital. Si certains des investigateurs sont morts, les funérailles peuvent avoir lieu le jour même ou le lendemain, selon les dispositions prises à la Chapelle des Neiges. Les autorités locales exigent dépositions et témoignages au sujet des décès, des responsabilités dans l'incendie, etc. Quand les investigateurs sont libres de poursuivre leur enquête, le soleil est déjà couché.

L'Étoile de Nairobi

Alors que les investigateurs dînent à l'abri des moustiquaires de la véranda de l'hôtel, un vendeur de journaux (noir, la cinquantaine) leur vante *l'Étoile de Nairobi* (une seule et grande feuille quotidienne). Il ne sait pas lire mais jure que c'est le meilleur journal au monde. Il en est sûr, pour cause, il sert Natalie Smythe-Forbes depuis une dizaine d'années et c'est une dame très gentille et très travailleuse. Les bureaux sont situés un peu plus bas dans la rue. « *Les fenêtres allumées là-bas* », leur indique-t-il. L'histoire du wagon incendié est rapportée avec assez d'exactitude et on ne peut blâmer l'auteur de ne pas savoir que des vampires de feu en sont les vrais responsables. L'*Étoile* est le seul journal de Nairobi ; les investigateurs ne devraient donc pas manquer d'aller consulter ses vieux numéros.

Chandra Singh, qui surveille le groupe à la jumelle du haut de sa maison de la ville brune, n'attend que cela. Si les investigateurs partent pour une balade nocturne vers les bureaux de *l'Étoile*, il déclenche une nouvelle attaque. Il n'arrivera peut-être pas à tuer ces étrangers, mais il compte bien les discréditer. Une fois impliqués dans un ou deux incendies, ils pourraient bien être arrêtés pour atteinte à la sécurité publique et expulsés du Kenya par le premier bateau. Des dégâts très importants ou des morts pourraient même leur valoir une incarcération, voire un procès pour meurtre.

Il y a trop de monde sur la véranda (et trop de carafes) pour que son plan soit très efficace. Les bureaux de *l'Étoile* sont, en revanche, moins fréquentés et le papier brûle à merveille. *L'Étoile* a d'ailleurs appuyé diverses mesures très défavorables aux pratiques démoniaques de Singh et il verrait avec plaisir ses vampires de feu ravager l'endroit. Une dizaine de minutes après l'arrivée des investigateurs, le bâtiment commence à flamber et les investigateurs subissent les attaques répétées des vampires de feu.

Si la visite des investigateurs a bien lieu le soir même, Natalie Smythe-Forbes et quelques employés sont encore au travail. Natalie Smythe-Forbes est une dame active de quarante ans passés. C'est une personne charitable, très intéressée par la politique de la colonie. Elle ignore pourtant tout des problèmes des Africains et s'en désintéresse.

Vampires de feu

Race inférieure de serviteurs

Les ravitailleurs des flammes

Ils ressemblaient à des milliers de petits points lumineux. La myriade de points était des entités vivantes enflammées ! Ce qu'elles touchaient s'embrasait.
— August Derleth, *L'Habitant de l'ombre*

Ce sont des suppôts de Cthugha et, comme lui, ils vivent sur ou près de l'étoile Fomalhaut. Ils viennent sur Terre lorsqu'ils sont invoqués ou pour accompagner Cthugha ou Fthaggua. Il semble qu'ils soient des formes intelligentes de gaz ou de plasma, un concept du Mythe relativement fréquent.

FOR	N/A
CON	35
TAI	05
DEX	80
INT	50
POU	65

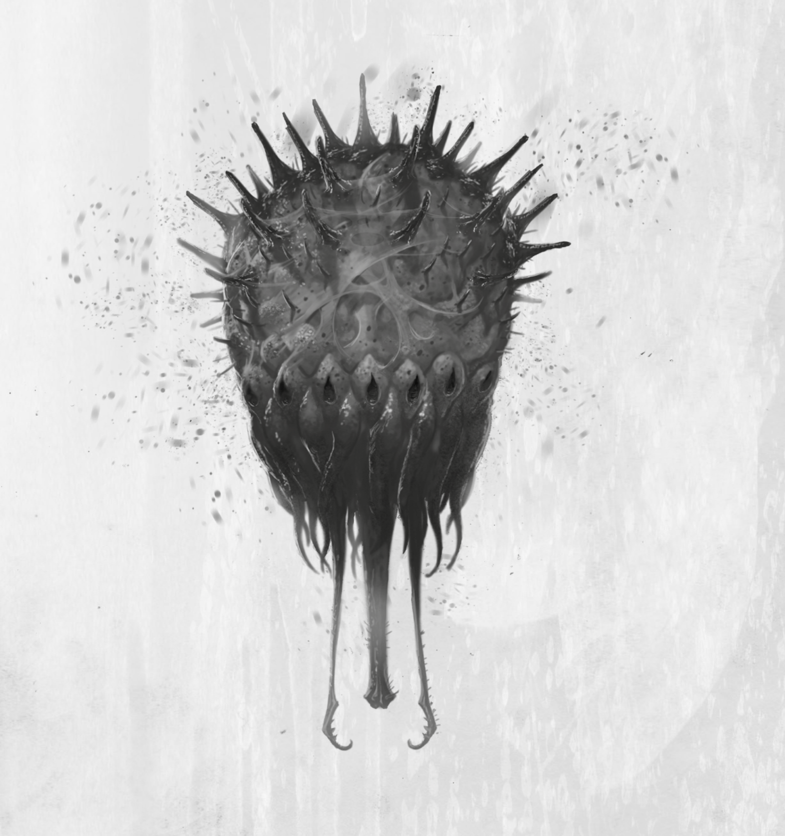
Points de vie moy. : 4
Impact moy. : N/A
Carrure moy. : N/A
Points de magie moy. : 13
Mouvement : 11 en volant

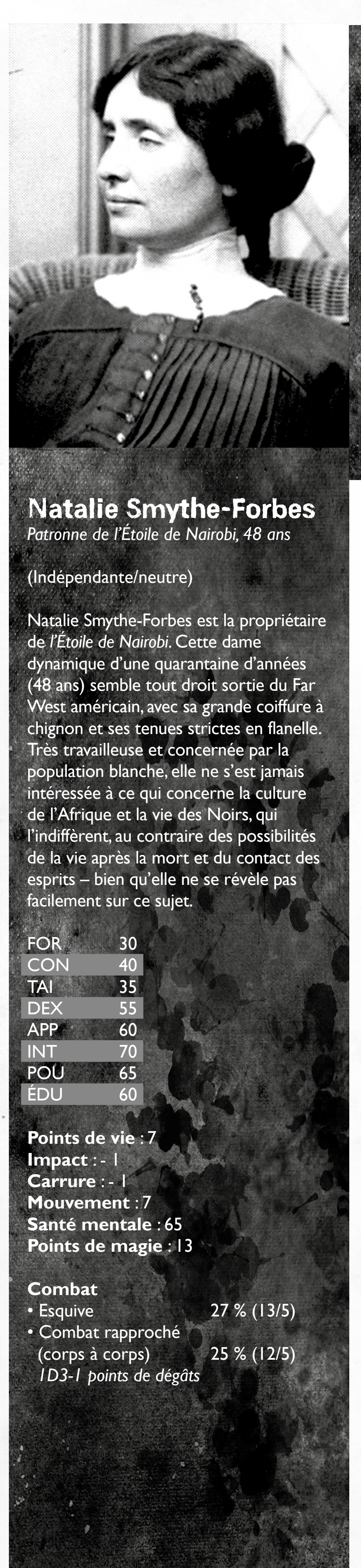
Combat
Attaques par round : 1
Options de combat rapproché : Les vampires de feu combattent en touchant leurs adversaires et enflammant les objets inflammables. Ils infligent des brûlures aux hommes qu'ils touchent. Pour déterminer l'étendue des dommages, lancez 2D6. Si la victime réussit un test de **CON**, elle n'encaisse que la moitié des dégâts normalement infligés par la brûlure. Sinon, elle subit l'intégralité des dégâts normaux. Au cours de la même attaque, un vampire de feu tentera également de subtiliser des points de magie à sa victime. Pour cela, il effectue un test opposé de **POU**. S'il perd cette confrontation, il perd 1 point de magie. En revanche, s'il l'emporte, il vole 1D10 points de magie à sa victime. Par conséquent, chaque fois qu'un vampire de feu attaque, il faut effectuer deux tests : un pour déterminer les dégâts dus à la chaleur et un autre pour savoir s'il absorbe ou non des points de magie.

- Combat rapproché 85 % (42/17), *2D6 points de dégâts sous forme de brûlures+absorption de points de magie*
- Esquive 40 % (20/8)

Protection : La plupart des armes matérielles (balles, lames, etc.) ne leur font pas de mal. L'eau, par contre, leur inflige 1 point de dégâts par 2 litres de liquide déversé sur eux. Ainsi, un extincteur manuel standard leur délivre 1D6 points de dégâts chaque fois qu'il touche, et un seau d'eau ou de sable 1D3.

Perte de Santé mentale : 0/D6





Natalie Smythe-Forbes

Patronne de l'Étoile de Nairobi, 48 ans

(Indépendante/neutre)

Natalie Smythe-Forbes est la propriétaire de *l'Étoile de Nairobi*. Cette dame dynamique d'une quarantaine d'années (48 ans) semble tout droit sortie du Far West américain, avec sa grande coiffure à chignon et ses tenues strictes en flanelle. Très travailleuse et concernée par la population blanche, elle ne s'est jamais intéressée à ce qui concerne la culture de l'Afrique et la vie des Noirs, qui l'indiffèrent, au contraire des possibilités de la vie après la mort et du contact des esprits – bien qu'elle ne se révèle pas facilement sur ce sujet.

FOR	30
CON	40
TAI	35
DEX	55
APP	60
INT	70
POU	65
ÉDU	60

Points de vie : 7
Impact : - 1
Carrure : - 1
Mouvement : 7
Santé mentale : 65
Points de magie : 13

Combat

• Esquive	27 % (13/5)
• Combat rapproché (corps à corps)	25 % (12/5)

1D3-1 points de dégâts

Compétences

Arts et métiers imprimerie	35 % (17/7)
Baratin	55 % (27/11)
Comptabilité	50 % (25/10)
Conduite	30 % (15/6)
Crédit	85 % (42/17)
Discrétion	20 % (10/4)
Droit	25 % (12/5)
Équitation	50 % (25/10)
Histoire	45 % (22/9)
Occultisme	5 % (2/1)
Persuasion	40 % (20/8)
Psychologie	25 % (12/5)
Travail, travail, travail	70 % (35/14)
Trouver Objet Caché	45 % (22/9)

Langues

Anglais	80 % (40/16)
Kiswahili	50 % (25/10)

Secrètement acquise au spiritisme, elle ne possède aucun pouvoir psychique. Si les investigateurs savent aborder le sujet avec délicatesse, elle leur révèle qu'elle croit aux forces invisibles des plans surnaturels. L'investigateur masculin le plus séduisant risque fort de retenir toute son attention. Elle propose éventuellement de lui montrer les cascades, les rites d'amour des éléphants, etc. Si son journal est incendié et qu'elle soupçonne les investigateurs d'y être pour quelque chose, elle devient alors une ennemie implacable. On peut cependant supposer que le groupe saura se faire une amie de cette dame influente. Ce qui suit part de cette hypothèse.

Conséquences de l'incendie

L'Étoile constitue une cible de prédilection, mais les frères Singh peuvent frapper n'importe où après le crépuscule. Un deuxième ou troisième incendie amène les autorités à accuser les investigateurs d'incendie volontaire : « *Ces types ont allumé tous les feux ! J'en mettrais ma main à couper !* » Un procès se termine nécessairement par un acquittement mais fait perdre beaucoup de temps aux accusés. Procès ou pas, les investigateurs risquent l'expulsion en règle. Bien avant cela, tous les hôtels, restaurants et autres commerces refusent d'accueillir le groupe qui se voit frappé d'ostracisme par la société blanche de Nairobi.

Les investigateurs peuvent éviter tout cela en partant rapidement vers la Montagne du Vent Noir, mais ce sera au détriment de leurs préparatifs et enquête.

Les archives de l'Étoile de Nairobi

Même si les archives ont brûlé, il est possible de trouver quelqu'un qui a conservé les numéros de l'année 1919. Ce genre de collection conviendrait bien à Neville Jermyn, mais cela peut faire de lui une source trop féconde - à vous d'en décider. Natalie Smythe-Forbes se souvient peut-être parfaitement de tous les articles (après tout, c'est elle qui les a écrits).

L'arrivée de l' expédition Carlyle : le prétexte initial est un safari dans la vallée du Grand Rift, mais les membres de l'expédition laissent bientôt entendre qu'ils ont un autre projet. Ce voyage d'exploration viserait, en fait, à confirmer des données rassemblées en Égypte concernant un chef religieux qui aurait entraîné ses fidèles au Kenya. À Nairobi, les compagnons de Carlyle résident à l'hôtel Hampton. Le propriétaire, Reggie Baines, dirige l'établissement depuis le début du siècle.

L'expédition a aussi contacté le Dr Horrace Starret et M. Neville Jermyn. Une photographie prise le jour du départ montre un Sir Aubrey exceptionnellement jeune et une Hypathia Masters étrangement replète. Un médecin, ou une femme, remarque aussitôt qu'Hypathia est enceinte.

La découverte des cadavres : c'est le témoignage spontané de Sam Mariga qui a conduit la patrouille sur les lieux des meurtres. Sam Mariga travaille comme jardinier à la gare ferroviaire et habite Charles Street dans la ville noire. En visite chez un cousin à N'dovu, un village de la forêt d'Aberdare, il a entendu parler de cadavres laissés sans sépultures en un lieu qu'il est imprudent d'approcher. La région concernée se trouve au nord de Nairobi, à de nombreux kilomètres de la vallée du Grand Rift. C'est le lieutenant Mark Selkirk et son peloton qui ont retrouvé les restes de l'expédition. Une photographie montre cinq Nandis pendus.

Natalie Smythe-Forbes : « *L'expédition Carlyle avait quelque chose d'étrange, de malsain. La pauvre Hypathia était souvent malade. Des indispositions matinales, je pense. C'est même certain. J'ai à peine vu Carlyle lui-même, apparemment un jeune homme nerveux très attaché à son whisky. Quant à Sir Aubrey, il était*

encore très bel homme mais fréquentait des gens très inférieurs. Je me souviens de Tandoor Singh, un petit homme obséquieux qu'on voyait beaucoup à l'hôtel Hampton, un vulgaire marchand de thé. Il est toujours à Nairobi et vous dira peut-être de quoi il pouvait parler avec sa seigneurie. Pour ma part, je ne veux pas le savoir. Le docteur, Huston, se montrait très distant. »

Elle se souvient de Jackson Elias comme d'un homme talentueux et très déterminé, parfois jusqu'à l'incorrection. Elle suggère une visite à Roger Corydon, à l'administration coloniale, et au capitaine Montgomery des *African Rifles*.

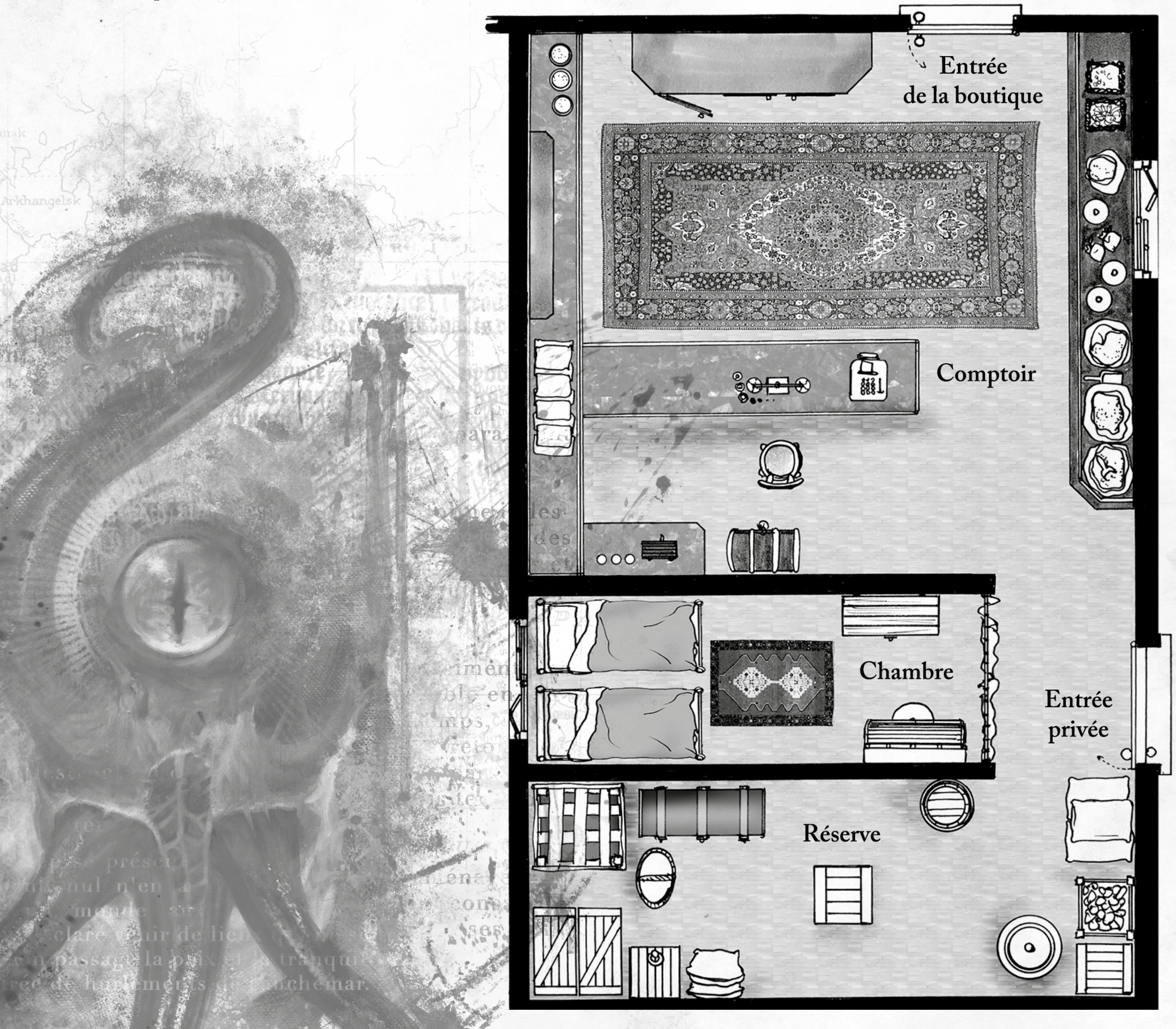
Fausse piste

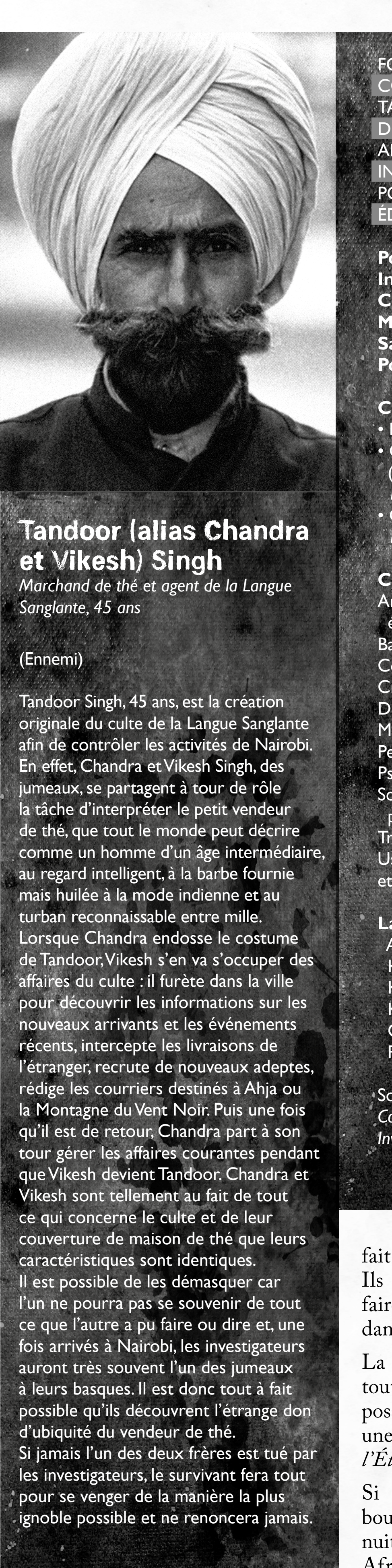
Si vous souhaitez ajouter une fausse piste à ce chapitre, les investigateurs rencontrent le colonel Endicott alors qu'ils quittent *l'Étoile* (cf. *Le relais de chasse*, p. 67).

Chez Tandoor Singh

Le vendeur de thé le plus réputé de toute la ville brune vit dans l'arrière-boutique de son commerce, sur Biashara Street. C'est un petit bâtiment de bardeaux, surmonté d'une coupole. Tandoor Singh est en réalité l'identité que partagent des frères jumeaux : Chandra et Vikesh Singh. Seuls M'Weru et Ahja Singh connaissent l'existence des deux frères. Ce subterfuge permet à l'un d'endosser le rôle de « Tandoor » pendant que l'autre peut agir dans l'ombre, à l'insu de tous, ce qui fait d'eux des adversaires redoutables. Sans être prêtres, Chandra et Vikesh Singh sont des agents important de la Langue Sanglante. Ils ont carte blanche avec les étrangers (Indiens, Anglais, etc.) de la colonie du Kenya, une marque de confiance qui vient récompenser leurs opérations de camouflage lors de l'enquête sur le massacre. En tant qu'étrangers, les investigateurs relèvent de leur juridiction. Les jumeaux les considèrent comme leurs et n'ont pas

> Dans ce chapitre, les investigateurs sont la cible des frères Singh. Le premier réflexe des investigateurs sera probablement de soupçonner « Tandoor » Singh d'être le responsable des tentatives d'incendies, étant donné qu'un Indien était à bord du train. En plus du frère qui agit dans l'ombre, n'hésitez pas à faire rencontrer Vijay Pooran aux investigateurs afin de leur présenter un suspect supplémentaire.





Tandoor (alias Chandra et Vikesh) Singh

Marchand de thé et agent de la Langue Sanglante, 45 ans

(Ennemi)

Tandoor Singh, 45 ans, est la création originale du culte de la Langue Sanglante afin de contrôler les activités de Nairobi. En effet, Chandra et Vikesh Singh, des jumeaux, se partagent à tour de rôle la tâche d'interpréter le petit vendeur de thé, que tout le monde peut décrire comme un homme d'un âge intermédiaire, au regard intelligent, à la barbe fournie mais huilée à la mode indienne et au turban reconnaissable entre mille.
Lorsque Chandra endosse le costume de Tandoor, Vikesh s'en va s'occuper des affaires du culte : il furète dans la ville pour découvrir les informations sur les nouveaux arrivants et les événements récents, intercepte les livraisons de l'étranger, recrute de nouveaux adeptes, rédige les courriers destinés à Ahja ou la Montagne du Vent Noir. Puis une fois qu'il est de retour, Chandra part à son tour gérer les affaires courantes pendant que Vikesh devient Tandoor. Chandra et Vikesh sont tellement au fait de tout ce qui concerne le culte et de leur couverture de maison de thé que leurs caractéristiques sont identiques.
Il est possible de les démasquer car l'un ne pourra pas se souvenir de tout ce que l'autre a pu faire ou dire et, une fois arrivés à Nairobi, les investigateurs auront très souvent l'un des jumeaux à leurs basques. Il est donc tout à fait possible qu'ils découvrent l'étrange don d'ubiquité du vendeur de thé.
Si jamais l'un des deux frères est tué par les investigateurs, le survivant fera tout pour se venger de la manière la plus ignoble possible et ne renoncera jamais.

FOR	40
CON	50
TAI	45
DEX	75
APP	60
INT	65
POU	95
ÉDU	30

Points de vie : 9
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 0
Points de magie : 19

Combat
- Esquive 40 % (20/8)
- Combat rapproché (corps à corps) 45 % (22/9)
  1D3 points de dégâts
- Couperet à viande
  1D4+2 (E) points de dégâts

Compétences

Arts et métiers échecs	50 % (25/10)
Baratin	35 % (17/7)
Comptabilité	35 % (17/7)
Crédit	25 % (12/5)
Discrétion	70 % (35/14)
Mythe de Cthulhu	19 % (9/3)
Persuasion	75 % (37/15)
Psychologie	20 % (10/4)
Science pharmacologie	35 % (17/7)
Trouver Objet Caché	65 % (32/13)
User d'ubiquité et de malveillance	70 % (35/14)

Langues

Anglais	35 % (17/7)
Hindi	35 % (17/7)
Kikuyu	15 % (7/3)
Kiswahili	35 % (17/7)
Ourdou	20 % (10/4)
Pendjabi	65 % (32/13)

Sortilèges
Contrôler un Vampire de Feu, Flétrissement, Invoquer un Vampire de Feu, Signe de Voor.

fait part de leur présence à M'Weru. Ils ne manqueront pourtant pas de le faire si les investigateurs se révèlent dangereux.

La boutique de Singh est connue de tout Nairobi. Si vous n'avez pas d'autre possibilité, un investigateur remarque une publicité insérée par Singh dans *l'Étoile de Nairobi*.

Si les investigateurs surveillent la boutique, il y a 25 % de chances par nuit pour qu'ils aperçoivent plusieurs Africains coiffés de bandeaux rouges qui entrent discrètement puis ressortent un peu plus tard. Ils apportent des messages de M'Weru concernant les affaires du culte. Si les investigateurs ont déjà vu des adorateurs de la Langue Sanglante, ils reconnaissent ces hommes pour ce qu'ils sont. À moins qu'ils ne prennent soin de se cacher, les frères Singh ont 75 % de chances de remarquer leur surveillance ; ils organisent alors une nouvelle attaque. Si la surveillance doit durer, mieux vaudrait louer un local proche pour espionner en toute sécurité.

Si les investigateurs interrogent Singh, il nie toute connaissance de la Langue Sanglante. Oui, il a rencontré Sir Aubrey à plusieurs reprises, et même d'autres membres de l'expédition, c'était pour leur vendre du thé. Sir Aubrey prisait un thé Oolong particulièrement parfumé et seul l'humble Tandoor Singh en avait en réserve. Il peut d'ailleurs en préparer et *« peut-être pourrions-nous discuter de poésie ? »*

Un petit tour chez Singh

Vers 14h, puis 19h, Singh se rend dans un café proche pour manger et discuter avec d'autres marchands. Tous les mercredis soir, il joue aux échecs avec un compatriote de 19 heures à minuit. Les lois de Nairobi interdisent presque toute activité commerciale le dimanche ; Singh en profite souvent pour passer l'après-midi à la campagne.

La boutique de thé possède une entrée principale et une porte latérale, toutes deux cadenassées (FOR 50). Biashara Street étant souvent bondée, l'entrée latérale est plus discrète. C'est celle qu'utilisent les adorateurs.

La boutique n'a rien d'extraordinaire : une salle avec un comptoir, une chambre fermée à clef et une réserve. La chambre reflète le prétendu hindouisme de Singh : quelques lithographies pieuses, une sculpture en bois de santal. Deux lits simples occupent la pièce et indiquent de par leur état qu'ils sont tous les deux utilisés. Un registre est dissimulé sous l'oreiller de l'un d'eux, mais il montre seulement que tous les échanges avec l'étranger passent (comme on peut s'y attendre) par un parent de Mombasa, Ahja Singh.

La réserve est bourrée de caisses et de briques de thé.

Une promenade nocturne

En surveillant discrètement la boutique, un soir tandis que « Tandoor » est présent ou déjà sorti,

les investigateurs peuvent remarquer une silhouette encapuchonnée quitter les lieux et se diriger discrètement vers les bidonvilles. C'est Chandra (ou Vikesh) en chemin pour choisir une proie à sacrifier au Petit Rampant (voir plus loin).

Le mode opératoire les nuits de sacrifices est le suivant : le frère Singh de sortie repère un gosse des rues, un mendiant ou une prostituée à quelques centaines de mètres du lieu de sacrifice. Il convainc sa future victime de l'accompagner, moyennant quelques pièces ou un billet dans un lieu plus tranquille, et ils se rendent au local. Une fois à l'intérieur, il neutralise sa victime avant de la descendre dans la cave pour la menotter au pilier central et la bâillonner. Ensuite il réalise son rituel de sacrifice et enterre la victime défunte à même le sol. Dans le cas où Singh découvre être filé par les investigateurs lors de sa promenade, il essaie de les semer dans les bidonvilles, voire d'en neutraliser un en vue de le sacrifier.

Les forces de l'ordre ne remarquent pas les disparitions dans les bidonvilles. C'est un lieu où la pauvreté côtoie la misère ; l'absence d'éclairage attire les pickpockets, les mendiants et les agresseurs opportunistes. Un groupe d'investigateurs blancs pénétrant dans ce quartier ne passera pas inaperçu. Les frères Singh ont rapidement découvert le potentiel de ce quartier et décidé d'y installer leur lieu de culte et de sacrifice : un petit local de tôles et de bois dont l'accès est verrouillé par une porte cadenassée (**FOR** 55). L'intérieur est composé d'une pièce d'une dizaine de mètres carrés, dont le seul mobilier se compose de deux tonneaux. Une trappe est cachée sous un tonneau. En dessous, une volée de marches plonge dans l'obscurité. C'est une pièce d'environ 20 m^2 avec un plafond à plus de 3 m. Un pilier de soutien s'élève au centre de la pièce, les murs sont étayés de planches de bois brut.

Les frères Singh ont mis plusieurs mois à la creuser de leurs mains dans le plus grand secret. Cette cave sent la mort, peut-être parce qu'ils y enterrent les victimes de leurs sacrifices humains (une réussite de **Trouver Objet Caché** signale plusieurs dépressions rectangulaires, de 1 x 2 m, dans le sol). Trois niches, garnies de bougies, sont creusées dans les murs nord et sud. Une statue de 1,20 m de haut est adossée au mur ouest (en face de l'escalier). Grossièrement taillée dans une pierre noire, elle représente une sorte de nain à quatre yeux brandissant un *tulwar* (un grand sabre courbe d'origine indienne) dans chacun de ses quatre bras. Trois appendices semblables à des tentacules font office de pieds. La statue représente un des multiples avatars de Nyarlathotep, connu en Inde sous le nom de Petit Rampant. Une paire de menottes est encastrée dans le pilier central.

Dans le coin sud-est de la cave, un grand coffre de pierre cadenassé (FOR 75) renferme plusieurs objets importants :

- Le **livre de compte de Tandoor Singh** (cf. Aide de jeu KE-02 - Extrait de livre de compte de Tandoor Singh, p. 82).
- **Un couperet en métal :** un manche en bois contorsionné et une lame gravée du symbole du Petit Rampant (une réussite de **Mythe de Cthulhu** permet de l'identifier). Chandra et Vikesh utilisent ce couperet pour tuer les victimes de leurs sacrifices. Une réussite en **Sciences (anthropologie)** identifie l'origine indienne de l'objet.
- **Les cônes d'encens :** un paquet de 1D10+5 cônes. C'est de l'Encens des Autres Plans. Inhaler la fumée produite par sa combustion permet de voir les dimensions où vivent les Dieux Extérieurs. Ces terribles visions affectent la Santé mentale des utilisateurs (perte de 2/1D10 points). Si plusieurs cônes brûlent en même temps, les tests de SAN sont cumulatifs, mais les visions n'apportent rien de plus. Inhaler cette fumée fait gagner 1 % en **Mythe de Cthulhu**. De telles visions ne montrent jamais les divinités majeures du Mythe mais d'autres horreurs perturbantes. Un seul cône peut affecter jusqu'à 50 personnes. Une réussite de **Trouver Objet Caché** permet de repérer quelques fragments mal brûlés de ces cônes dans les niches.
- *Cthaat Aquadingen* : cette version hindie est très semblable à l'exemplaire latin présenté dans le *Manuel du Gardien V7*, p. 211. Elle contient

Cthaat Aquadingen

En hindi, auteur inconnu, env. XI-XIIe siècle. Une étude détaillée des profonds. Nombre d'exemplaires de cette version restent inconnus. Il est relié en peau humaine censée transpirer quand l'humidité ambiante tombe en dessous d'un certain seuil.
Cette version est très semblable à l'exemplaire latin présenté dans le *Manuel du Gardien V7*, p. 211. Elle contient cependant un passage original (cf. Aide de jeu KE-03 - Une prophétie hindie, page ci-contre).

Langue : hindi.

Emplacement : cave de Tandoor Singh.

Perte de Santé mentale : 2D8

Gain de Mythe : +4/+9 %

Mythe de Cthulhu : 39 %

Étude : 46 semaines.

Sortilèges conseillés : *Hymne de Nyhargo* (variante inverse du sortilège *Résurrection*, utilisée pour détruire les revenants), *Parler avec l'Enfant-Dieu (Contacter une Larve Stellaire de Cthulhu), Parler avec les Enfants de la Mer (Contacter un profond), Parler avec Mère Hydra (Contacter Mère Hydra) (voir ci-contre), Parler avec Père Dagon (Contacter Père Dagon) (voir encadré sortilèges, p. 51), Rêves de Zattoqua (Contacter Tsathoggua), Rêves du Dieu (Contacter Cthulhu), Rêves du Noyeur (Contacter Yibb-Tstll).*

Contacter Mère Hydra

Coût : 5 POU ; 1D6 points de Santé mentale
Temps d'incantation : 5 à 10 rounds (1D6+4)
Le rituel de ce sortilège ressemble en tout point à celui de ***Contacter un profond*** avec cependant le fait qu'un sacrifice humain est demandé (une femme pour Mère Hydra).

Contacter Père Dagon

Coût : 5 POU ; 1D6 points de Santé mentale
Temps d'incantation : 5 à 10 rounds (1D6+4)
Le rituel de ce sortilège ressemble en tout point à celui de ***Contacter un profond*** avec cependant le fait qu'un sacrifice humain est demandé (un homme pour Père Dagon).

Contacter Yibb-Tstll

Coût : aucun
Temps d'incantation : 1 round
Le lanceur du sortilège doit prononcer une incantation avant de s'endormir afin de rencontrer Yibb-Tstll dans ses rêves.
Le lanceur doit faire un test de POU : s'il échoue, il retient l'attention de Yibb-Tstll. Les conséquences sont laissées à l'attention du Gardien.

cependant un passage original mentionnant une éclipse, une divinité et un léopard (cf. Aide de jeu KE-03 - Une prophétie hindie, ci-contre). L'éclipse est repérée dans le calendrier hindou ; la date indiquée correspond au 14 janvier 1926. Le léopard dont il est question pourrait être le mangeur d'hommes tiré d'un fait divers qui eut lieu en Inde en 1926. On lui prêtait 125 victimes quand il a été abattu en mai de cette même année. Cette bête pourrait inspirer un scénario.

- **Une tunique jaune :** une tunique cérémonielle brodée du même symbole que le couperet.

Le décor ne manquera pas d'éveiller les soupçons des investigateurs. Si quelqu'un découvre la pièce secrète, Chandra et Vikesh feront leur possible pour éliminer l'intrus qui menace la position de « Tandoor » Singh dans le monde et dans le culte. Les investigateurs qui contactent la police sans preuve utilisable (les quinze squelettes enterrés dans la cave feraient l'affaire) en sont pour leurs frais : « *Une pièce étrange dans une cave, ce n'est pas un crime. Cela se fait dans le meilleur monde et c'est surtout très fréquent chez ces païens. Alors plus d'effractions, s'il vous plaît.* »

Une fois repérés par la police, les frères Singh contactent M'Weru pour lui demander son aide. Si elle décide d'intervenir, les investigateurs sont en grand danger.

Conseil sur l'utilisation des registres

Pour des conseils sur l'utilisation des registres, reportez-vous à « Conseils sur l'utilisation des registres » p. 17 du chapitre américain.

Aide de jeu KE-03 - Un prophétie hindie

Et le portail s'ouvrira quand le soleil sera occulté. Ainsi le Petit Rampant pourra éveiller au monde ceux qui vivent au-delà et les ramener. La mer les engloutira puis les vomira et le léopard se nourrira de chair au printemps à Rudraprayag.

Aide de jeu KE-02 - Extrait de livre de compte de Tandoor Singh (voir page 82)

Utilité de ce document : Tandoor Singh assure l'approvisionnement de la Langue Sanglante en plein centre du pays. Tandoor a pris soin de ne pas mentionner Ahja (à Mombasa) dans son registre afin que l'on ne puisse remonter jusqu'à lui. Pourtant, toutes ses marchandises passent par Nairobi avant d'être distribuées à travers le monde.

Aide de jeu KE-03 - Une prophétie hindie

Cette prophétie est un passage original de la version hindie du *Cthaat Aquadingen*.

Utilité de ce document : cette prophétie vise à faire réaliser aux investigateurs la menace qui plane sur l'humanité. La notion de portail devrait aussi leur mettre la puce à l'oreille. Le Petit Rampant est un des nombreux avatars de Nyarlathotep

Johnstone Kenyatta

Jackson Elias mentionne cet homme dans ses notes. Sam Mariga le connaît. Natalie Smythe-Forbes, Roger Corydon, le capitaine Montgomery et bon nombre de Blancs de Nairobi peuvent aussi parler de lui aux investigateurs – mais pas en bien. Ils le traitent volontiers d'agitateur ou bien de charlatan et de sorcier nègre (ces dernières insultes font référence à la profession de son grand-père). Tous insistent pour l'associer à la magie africaine. Il habite la ville noire, Marianna Street, mais on le trouve généralement dans les bureaux de l'Association Centrale Kikuyu (A.C.K.), une organisation qui milite pour une représentation noire au sein du gouvernement colonial. Presque tous les habitants de la ville noire, kikuyus ou non, savent où se trouvent les bureaux de l'A.C.K et son leader charismatique.

Les Blancs (et les Bruns) franchissent rarement l'entrée de l'A.C.K. Kenyatta est là et remarque immédiatement les investigateurs. Quand ils mentionnent

Fraternité	Vecteur de transport	Piste	Destinations des marchandises
Le culte de la Langue Sanglante (Kenya)	Tandoor Singh (Nairobi)	Aide de jeu KE-02	• Kenya : Ahja Singh (Mombasa)
			• New York : Boutique Ju-Ju
			• Égypte : Omar Shakti (Le Caire, via Port-Saïd)
			• Australie : Compagnie Maritime Randolph (Darwin)
			• Shanghai : Ho Fong Import



Johnstone Kenyatta

Futur héros de l'indépendance, 35 ans

(Allié)

Kenyatta est un homme de taille moyenne, au regard clair et franc. Il porte une barbe courte et est toujours vêtu à l'occidentale pour étayer son discours activiste. Avec Johnstone Kenyatta (Johnstone Kamau avant les années 1920, Jomo Kenyatta à partir des années 1930), les investigateurs ont l'occasion de rencontrer une personnalité avant qu'elle ne devienne célèbre, l'un des attraits de *L'Appel de Cthulhu*. Les Gardiens intéressés par le folklore kenyan peuvent lire son livre *Au pied du mont Kenya*. Les différentes biographies qui lui sont consacrées offrent d'excellentes descriptions du Nairobi de cette époque. Ce héros de l'indépendance du Kenya en deviendra le premier président. En 1952, les Britanniques l'accuseront d'avoir dirigé la révolte des Mau Mau. C'est en fait la Langue Sanglante qui en est responsable – une autre atrocité perpétrée par Nyarlathotep et les Dieux Extérieurs.
Le personnage de Kenyatta ne doit être qu'un intermède rapide et non pas un personnage important pour les investigateurs.

FOR	50
CON	55
TAI	55
DEX	65
APP	60
INT	75
POU	70
ÉDU	50

Points de vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 70
Points de magie : 14

Combat
• Esquive 32 % (16/6)

Compétence
Discourir activement 85 % (42/17)

Jackson Elias, la Langue Sanglante ou tout autre nom lié au Mythe, Kenyatta les examine intensément avant de les inviter à passer dans la pièce voisine *« où nous serons entre nous, messieurs »*. Son anglais est irréprochable.

Il écoute attentivement, repoussant leurs questions jusqu'à ce qu'il comprenne précisément ce qu'ils recherchent. « *Les vieux usages sont cruels*, dit-il, *et je ne les connais qu'assez mal. Chez moi, j'entendais beaucoup d'histoires à ce sujet mais je m'en suis enfui il y a plus de vingt ans. Mon grand-père était un puissant* murogi, *un devin. J'ai essayé de fuir ce monde pour accéder au vôtre, messieurs. Quelle ironie, alors que je m'efforce d'appréhender votre héritage, vous vous intéressez au mien.* »

Pendant un temps, il semble méditer. « *Il y a beaucoup de choses que je ne comprends pas dans ce que vous m'avez dit, j'ai même du mal à croire. Mais je perçois quelque chose en vous, une urgence légitime. Je dois avoir hérité d'une part des pouvoirs de mon grand-père. Si vous êtes d'accord, il y a un homme que vous devez rencontrer. Je n'en avais pas parlé à Jackson Elias car il me semblait condamné. Je ne voulais pas accabler mon ami d'un tel fardeau. Mais vos destinées sont encore inachevées, de grandes victoires vous attendent sans doute, ou des tragédies qui dépasseront celles de la plupart des mortels.* »

Si les investigateurs acceptent le rendez-vous, Kenyatta disparaît pendant quelques minutes. « *Un ami vous attend près de la porte. Suivez-le à distance, il veillera à ne pas vous semer. S'il s'arrête et paraît attendre, faites-en autant. Il franchira une porte jaune, suivez-le rapidement et sans hésiter. Je suis content de vous avoir connus.* » Il serre la main à chaque investigateur.

Un grand noir vêtu d'une chemise et d'un pantalon blancs les attend, pieds nus. Il sourit puis se dirige vers la porte. Kenyatta fait signe aux investigateurs de le suivre et les quitte sur un « *bonne journée, messieurs* ».

En suivant leur guide dans la ville noire, les investigateurs devraient rencontrer Okomu et le Vieux Bundari.





Le Vieux Bundari

Difficile de le rencontrer, encore plus difficile de le connaître, ses heures de bureau n'ont rien de standard. Les investigateurs finiront sans doute par respecter ses pouvoirs, mais ses motivations devraient rester obscures.

Le parcours des investigateurs dans la ville noire se poursuit sans problèmes. Une réussite d'**INT** suggère que le guide veille d'abord à ne pas être suivi par d'autres que ceux qu'ils doivent rencontrer… Dieu sait qui.

Les quartiers noirs de Nairobi sont pauvres, mais les habitants gardent l'espoir et sont souriants. La plupart des maisons sont composées d'une unique pièce. Les parois sont en boue séchée, les toits couverts d'herbes liées et de larges feuilles. De temps à autre, la maison plus vaste d'un quelconque entrepreneur offre un contraste frappant. La prospérité se juge surtout à l'imperméabilité du toit – les couvertures de bardeaux, de tuiles ou de parois de caisses doublées de feuilles de métal marquent un statut supérieur.

Les investigateurs franchissent la porte jaune et se retrouvent dans un petit hangar à côté d'un roadster Rolls Royce jaune en assez mauvais état. Leur guide leur ouvre la portière et leur fait signe de monter. Quelques minutes plus tard, la voiture cahote le long d'une piste poussiéreuse à l'extérieur de Nairobi, dispersant bicyclettes et attelages. Les investigateurs sont en route pour Boyovu, un petit village. C'est là que vit Bundari, l'un des magiciens tribaux les plus puissants et les plus respectés de toute l'Afrique orientale.

Sans la recommandation de Kenyatta, il est peu probable que les investigateurs entendent jamais parler de Bundari. Même une fois sur place, ils doivent encore passer avec succès l'examen minutieux que leur fait subir Okomu, l'assistant de Bundari. S'ils ont des objets magiques avec eux et qu'ils les montrent à Okomu, ce dernier les prend beaucoup plus vite au sérieux.

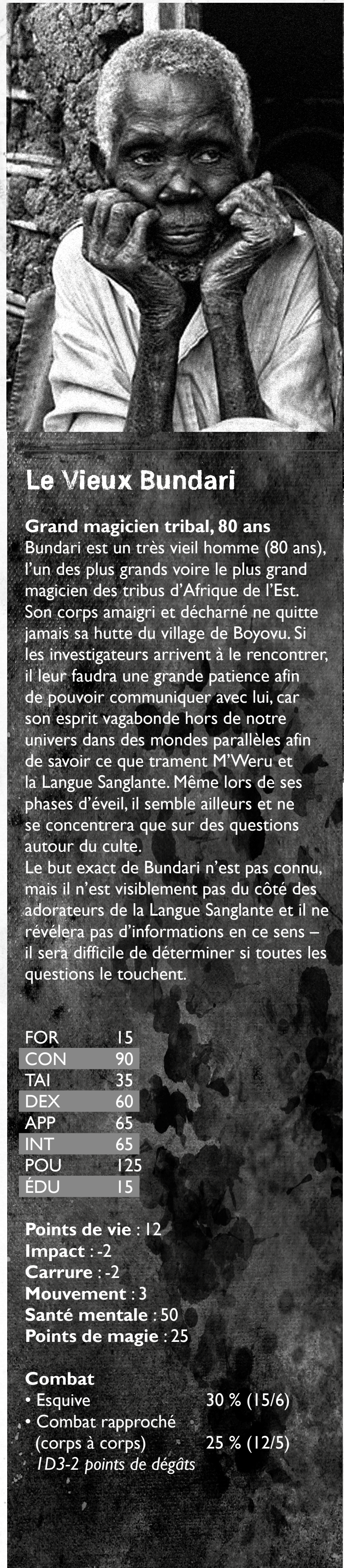
Le véhicule s'arrête à la limite d'un cercle de huttes. Leur guide descend mais leur fait signe de rester à l'intérieur.

Il parle longuement avec Okomu, un jeune homme à l'aspect fragile, et semble plaider leur cause. Dans la voiture, il fait très chaud. Bien vite, les enfants du village s'agglutinent autour du véhicule et risquent un coup d'œil à l'intérieur. Leurs yeux ronds et brillants reflètent leur hésitation entre politesse et curiosité. Les gestes ou paroles des investigateurs ne soulèvent que fous rires et murmures.

Le guide les présente enfin à Okomu, longuement. Ce dernier parle un excellent anglais mais ses manières sont irritantes, franchement impolies. Il exige sans cesse plus de détails, veut connaître tous les motifs et les raisonnements qui se cachent derrière leurs affirmations. Chaque réponse lui arrache un sourire méprisant ou un ricanement. Un des visiteurs doit réussir un test de **Persuasion** ou **Baratin** pour convaincre Okomu qu'ils sont dignes de parler avec le grand Bundari. Si la tentative échoue, les investigateurs doivent repartir et essayer de nouveau le lendemain.

Okomu se montre plus sympathique une fois convaincu de l'urgence de leur mission. Il connaît la Langue Sanglante et confirme que le culte est responsable du massacre de l'expédition Carlyle. Sa magie maléfique a fait venir des bêtes surnaturelles surgies des Autres Côtés qui ont tué et emporté leurs victimes.

Les disparus ont été emmenés vers la Montagne du Vent Noir, un lieu maudit que tous évitent. Même les plus grands sortilèges sont impuissants



Le Vieux Bundari

Grand magicien tribal, 80 ans
Bundari est un très vieil homme (80 ans), l'un des plus grands voire le plus grand magicien des tribus d'Afrique de l'Est. Son corps amaigri et décharné ne quitte jamais sa hutte du village de Boyovu. Si les investigateurs arrivent à le rencontrer, il leur faudra une grande patience afin de pouvoir communiquer avec lui, car son esprit vagabonde hors de notre univers dans des mondes parallèles afin de savoir ce que trament M'Weru et la Langue Sanglante. Même lors de ses phases d'éveil, il semble ailleurs et ne se concentrera que sur des questions autour du culte.
Le but exact de Bundari n'est pas connu, mais il n'est visiblement pas du côté des adorateurs de la Langue Sanglante et il ne révélera pas d'informations en ce sens – il sera difficile de déterminer si toutes les questions le touchent.

FOR	15
CON	90
TAI	35
DEX	60
APP	65
INT	65
POU	125
ÉDU	15

Points de vie : 12
Impact : -2
Carrure : -2
Mouvement : 3
Santé mentale : 50
Points de magie : 25

Combat
- Esquive 30 % (15/6)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3-2 points de dégâts

Compétences

Arts et métiers	
décoctions et mixtures	85 % (42/17)
Médecine	40 % (20/8)
Mythe de Cthulhu	15 % (7/3)
Occultisme	80 % (40/16)
Persuasion	65 % (32/13)
Trouver Objet Caché	75 % (37/15)
Voir le passé comme si c'était le présent	80 % (40/16)

Langues

Anglais	25 % (12/5)
Kikuyu	85 % (42/17)
Kiswahili	55 % (27/11)

Sortilèges : *Chercher Ce Qui Est Perdu (voir encadré sortilèges, p. 51), Exorcisme (voir encadré sortilèges, p. 51), Guérison (voir encadré sortilèges, p 51), Invoquer le Pouvoir de Nyambe (voir encadré sortilèges, p. 51), Parler avec les Oiseaux/les Serpents (voir encadré sortilèges, p. 51), Sérénité (voir encadré sortilèges, p. 51), Voyage vers l'Autre Côté (Créer un Portail).* Tous les sortilèges de Bundari sont des sortilèges de magie tribale africaine, transmis secrètement de génération en génération. Ils ne seront en aucun cas enseignés aux investigateurs. S'ils gagnent la confiance de Bundari, celui-ci accepte peut-être de les aider directement. Ces sortilèges ne sont associés à aucune perte de Santé mentale.

face à cet endroit. Il est habité par un terrible dieu. Une fois par an, il libère le Vent Noir qui sème épidémies, famine et désastres dans son sillage.

Afin de satisfaire leur dieu, les membres du culte enlèvent et sacrifient des villageois. Il apparaît alors à ses fidèles dans toute sa puissance. Il est aussi grand que la montagne elle-même. Il n'a pas de visage ; un tentacule rouge sang pend là où devrait être sa tête. Des monstres de toutes formes le servent. La seule vision de ce dieu hideux peut rendre un homme fou.

La prêtresse de ce dieu se nomme M'Weru. Elle vit dans la montagne. C'est elle qui a prophétisé l'arrivée du fils du dieu, mi-homme mi-monstre, qui noiera bientôt ce pays dans le sang.

Okomu peut leur faire le plan d'une piste qui mène à la Montagne du Vent Noir, mais il leur conseille de ne pas s'y aventurer. Aucune protection n'est possible, explique-t-il. De vieilles histoires parlent d'un grand signe, l'Œil de Lumière et de Ténèbres, qui pourrait à jamais enchaîner ce dieu cruel à l'intérieur de sa montagne, mais nul ne sait ce que peut être ce symbole. Certains magiciens dotés de double vue prétendent que ce signe existait encore il y a quelques années, mais le dieu a manipulé des hommes pour qu'ils le détruisent. Si les investigateurs possèdent la moitié du symbole de pierre conservée par Nyiti d'El Wasta en Égypte (ou Jack Brady à Shanghai) et la montrent à Okomu, ce dernier s'enflamme. Bundari et lui doivent absolument l'étudier pour découvrir comment l'utiliser : ils ont chaque mois 5 % de chances de réussir (voir le descriptif de l'Œil de Lumière et de Ténèbres, ci-contre).

Bundari est un très puissant magicien, explique Okomu, mais pour accroître sa puissance, il a dû se rapprocher des Autres Côtés. Il existe maintenant dans bien d'autres réalités que la nôtre et se trouve pour toujours en transit. Okomu est celui qui le veille dans cette réalité, qui protège sa coquille, son corps. Bundari possède d'autres assistants (inimaginables) qui jouent le même rôle auprès des présences qu'il a ancrées dans les Autres Côtés. Les investigateurs doivent attendre patiemment que l'esprit de Bundari se rassemble dans cette réalité, ce qui peut prendre des heures. Ils doivent rester tout ce temps près de l'enveloppe vide de Bundari car, sinon, ce dernier pourrait ne pas réintégrer son corps avant des jours.

Vue de l'extérieur, la hutte de Bundari est une construction maasaïe typique, tout en courbes douces. Elle est plus grande que les autres habitations coniques de boue séchée du village et bâtie différemment. Elle aussi s'entoure d'une haute palissade avec portail. Une fois passé le rideau de l'entrée, les investigateurs se retrouvent dans un couloir qui fait tout le tour de la hutte avant de déboucher dans l'unique pièce centrale : la maison de l'escargot. Ce passage circulaire n'est pas éclairé, mais on distingue les fétiches, symboles, masques, etc. qui décorent les deux murs blanchis à la chaux. Nombre d'autres symboles, organisés en constellations mystérieuses, ornent la pièce centrale. Une première réussite d'**Occultisme** permet de reconnaître les protections gravées dans le toit et le sol de terre battue, une seconde les quelques symboles en rapport avec les Dieux Extérieurs. En face de la porte intérieure, un vieil homme est assis, parfaitement immobile, comme mort. Plusieurs calebasses et boîtes en bois sont entreposées à ses côtés. De temps à autre, Okomu déplie une de ses jambes. Il la masse pour rétablir la circulation et la replace ensuite dans sa position Les investigateurs vont devoir rester assis en face de Bundari pendant 1D6+6 heures avant qu'il ne commence à s'éveiller. Okomu leur propose des cacahuètes, du plantain cuit et du lait. Ils ne doivent

Sortilèges

Choc Aveuglant

Coût : 20 points de magie ; 1D8 points de SAN
Temps d'incantation : 10 secondes
Le POU du lanceur du sortilège est opposé à celui de sa cible. Si la cible est battue, elle perd 1D10 de SAN et 1D4 points de vie. Ses yeux fondent et s'écoulent des orbites : elle perd définitivement la vue. La douleur est intense et provoque 1D4 points de dégâts tout en interdisant toute action. La victime doit être visible à moins de 30 m du sorcier.

Chercher Ce Qui Est Perdu (magie tribale)

Coût : points de magie variables
Temps d'incantation : 1 minute
Chaque point de magie dépensé augmente de 10 % les chances de trouver un objet perdu. Ce dernier doit être connu du sorcier et la portée du sortilège n'excède pas 90 m. Le sortilège dure 10 minutes.

Parler avec les Oiseaux/les Serpents (magie tribale)

Coût : 2 points de magie
Temps d'incantation : 1 round
Ces deux sortilèges distincts se lancent de la même manière. Le sacrifice de 2 points de magie permet au sorcier de discuter avec les oiseaux ou les serpents qu'il rencontre. Ce sortilège dure 1D6+6 minutes.

Sérénité (magie tribale)

Coût : 3 points de magie
Temps d'incantation : 1 round
Ce sortilège insensibilise le bénéficiaire à toutes les douleurs, même les plus intenses, ce pendant une heure. Il peut aussi être utilisé pour apaiser un dément : celui-ci retrouve son calme durant une heure.

Exorcisme

Coût : 10 points de magie
Temps d'incantation : une journée
Ce sortilège libère les personnes possédées par des entités. Il coûte 10 points de magie mais aucun point de Santé mentale. Le rituel, complexe, dure une journée complète et requiert de nombreux accessoires. L'exorciste confronte ensuite son POU à celui de la créature qui a investi le corps du possédé lors d'un test opposé. Les personnes présentes peuvent (si elles connaissent le sortilège) participer à son effort en diminuant le POU adverse (voir le *Manuel du Gardien*, p. 79). Ce sortilège est rarement mis en œuvre sans un tel soutien.
Il est utilisé pour contrecarrer nombre d'entités et pour aider les victimes possédées par Y'golonac ou celles dont l'esprit a été remplacé par celui d'un représentant de la Grande race de Yith.

Guérison

Coût : 3 points de magie
Temps d'incantation : 25 rounds
Avec ce sortilège, la guérison naturelle est doublée et il permet d'augmenter les bénéfices d'un test réussi en Premiers soins et/ou en Médecine (une maladresse devient un échec, un échec une réussite ordinaire, une réussite ordinaire devient majeure, une majeure devient extrême et une réussite extrême devient critique). Le rituel requiert que le sorcier touche le bénéficiaire. Le sortilège doit être relancé chaque semaine pour prolonger ses effets.

Invoquer le Pouvoir de Nyambe

Coût : 1 point de POU
Temps d'incantation : 1 round
Ce sortilège accorde au sorcier 2D6 points de magie qui, une fois utilisés, ne se régénèrent pas. Le rituel requiert l'emploi de nombreux accessoires traditionnels de la magie tribale africaine.

pas parler, car cela provoquerait une incarnation « *trop rapide* » de Bundari.

Le corps du vieil homme frémit enfin et reprend les apparences de la vie. Bundari ouvre les yeux et observe chacun des visiteurs. En guise d'introduction, il mentionne peut-être un événement relatif à leur passé.

Utilisant Okomu comme traducteur, il leur dit : « *Votre mission est dangereuse et les temps sont difficiles. Dois-je vous dire des choses plaisantes ou la vérité ? La Langue Sanglante devient arrogante. Dans toute la région, des gens disparaissent, emportés dans la Montagne pour les horribles sacrifices à venir. Les chefs sont rabaissés par des actes et pensées corrompus. Nombre d'entre nous doivent prier continuellement Ngai, le seigneur du Kere Nyaga* [le mont Kenya] *pour repousser ce mal.* »

« Si vous êtes courageux, vous pourrez sans doute accomplir de grandes choses. Vous devez vous dépêcher. Okomu pourra vous aider à prendre les dispositions nécessaires mais il ne peut pas faire ce que je peux : j'ai un présent pour vous. »

Le Vieux Bundari se saisit d'une calebasse qu'il débouche, prend différentes boîtes, les ouvre et récupère une pincée de leur contenu qu'il verse à l'intérieur : herbes, racines, poudres, insectes, liquide noirâtre et malodorant… Puis il porte la calebasse à ses lèvres, crache à l'intérieur avant de prononcer des paroles inintelligibles, la rebouche et la tend aux aventuriers.

« Une gorgée vous plongera dans l'ombre de vos ennemis. N'en buvez que par nécessité et méfiez-vous des esprits forts. »

À vous de décider si le destin veut que Bundari et Okomu accompagnent les investigateurs jusqu'à la Montagne du Vent Noir. Okomu recommande Sam Mariga comme un homme sûr. Johnstone Kenyatta accepte cette mission si elle lui est proposée. Okomu ne se bat pas et n'utilise son corps que pour protéger Bundari. Ce dernier peut employer ses pouvoirs magiques quand il se trouve sur notre plan. La plupart du temps, il faut transporter son corps car son esprit vagabonde dans les Autres Côtés.

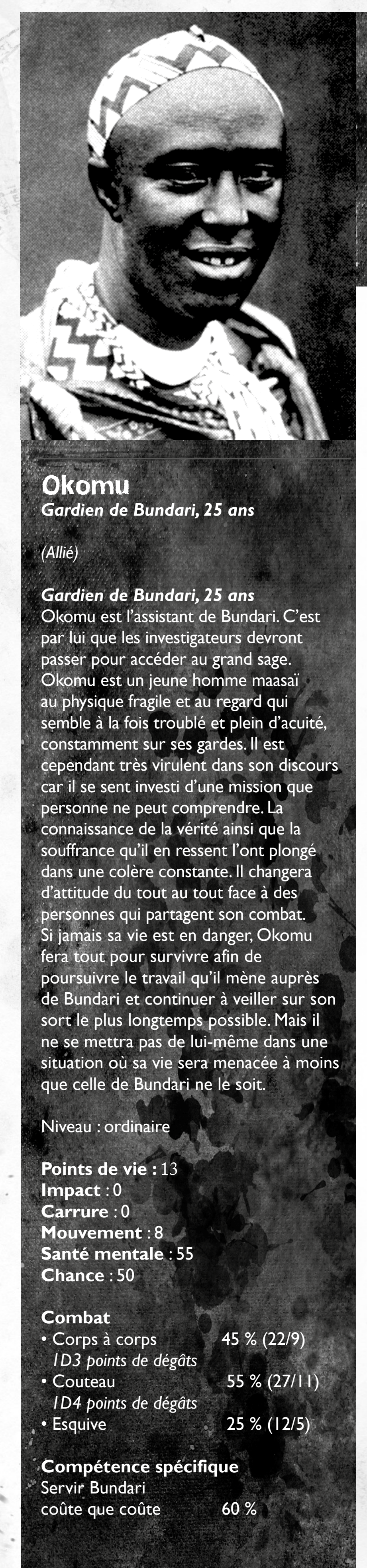
Si les investigateurs savent comment se servir de l'Œil de Lumière et de Ténèbres, le Vieux Bundari propose de les aider à trouver l'endroit propice à son installation.

Le(s) cadeau(x) de Bundari

L'élixir de Bundari

La calebasse a des symboles kikuyus gravés dessus. Le liquide contenu à l'intérieur est de couleur orangée, épais, visqueux et dégage une odeur forte de vinaigre. Quiconque en boit ressent comme une légère brise autour de lui. Il se voit doté du pouvoir « d'invisibilité » aux yeux d'autrui à l'exception des autres bénéficiaires de la potion. Il occulte sa présence de l'esprit de l'observateur tant qu'il n'effectue pas d'action autre que se déplacer. Pour qu'un observateur remarque la présence d'un investigateur ayant consommé





Okomu

Gardien de Bundari, 25 ans

(Allié)

Gardien de Bundari, 25 ans

Okomu est l'assistant de Bundari. C'est par lui que les investigateurs devront passer pour accéder au grand sage. Okomu est un jeune homme maasaï au physique fragile et au regard qui semble à la fois troublé et plein d'acuité, constamment sur ses gardes. Il est cependant très virulent dans son discours car il se sent investi d'une mission que personne ne peut comprendre. La connaissance de la vérité ainsi que la souffrance qu'il en ressent l'ont plongé dans une colère constante. Il changera d'attitude du tout au tout face à des personnes qui partagent son combat. Si jamais sa vie est en danger, Okomu fera tout pour survivre afin de poursuivre le travail qu'il mène auprès de Bundari et continuer à veiller sur son sort le plus longtemps possible. Mais il ne se mettra pas de lui-même dans une situation où sa vie sera menacée à moins que celle de Bundari ne le soit.

Niveau : ordinaire

Points de vie : 13
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 55
Chance : 50

Combat

• Corps à corps	45 % (22/9)
1D3 points de dégâts	
• Couteau	55 % (27/11)
1D4 points de dégâts	
• Esquive	25 % (12/5)

Compétence spécifique

Servir Bundari coûte que coûte	60 %

Compétences

Discrétion	60 %
Occultisme	5 %
Orientation	60 %
Persuasion	50 %
Trouver Objet Caché	75 %

Langues

Anglais	20 %
Kikuyu, langue maternelle	50 %
Kiswahili	35 %

de l'élixir, il doit effectuer une réussite extrême à un test de **POU**. Ce pouvoir a une durée de 2D10+10mn avant de se dissiper. La calebasse contient l'équivalent de trois utilisations par investigateur.

Après la première utilisation, toute nouvelle absorption de l'élixir entraîne un empoisonnement **Fort**, provoquant un état d'étourdissement accompagné de déséquilibres et entraînant un dé malus à toutes les actions de l'investigateur, pour une durée de 1D6 heures. Dans cet état, un nouvel échec lors d'une nouvelle absorption aggrave les symptômes avec une vision brouillée engendrant un dé malus aux actions pour une durée de 1D6+2 heures.

Et si vous êtes nostalgiques

Dans les deux premières éditions de la campagne, Bundari remettait aux investigateurs un fouet à mouches (ou tapette à mouches) ainsi qu'un caméléon aux propriétés bien particulières. Dans la précédente édition, nous les avions remplacés par l'élixir de Bundari. Afin de contenter tous les Gardiens, nous avons inclus dans cette nouvelle édition les deux propositions précédemment mises de côté. À vous de choisir !

Le fouet à mouches

Le manche en ébène est gravé de symboles kikuyus. Dans de nombreuses cultures africaines, le fouet à mouches est considéré comme un moyen de défense contre les esprits maléfiques, car ceux-ci prennent souvent la forme d'une mouche. Tous les sorciers africains incluent cet objet dans leur matériel rituel, comme le rappelle une réussite d'**Occultisme** ou d'**Anthropologie**. Ce fouet à mouches est doté de deux pouvoirs spéciaux, mais Bundari explique seulement qu'il permet de déceler le mal et d'y résister.

Il offre un dé bonus au détenteur lorsqu'il résiste à une attaque magique. Le dé bonus n'intervient qu'au moment de l'attaque. Si le détenteur est tout de même vaincu, cette défense s'activera encore lors des prochaines attaques.

On peut utiliser le fouet à mouches pour détecter un mal caché. Il ajoute un dé bonus aux chances de succès du détenteur dans la compétence utilisée. Par exemple, si les investigateurs sont à la recherche de l'entrée secrète d'un temple du Mythe, le dé bonus s'ajoute au test de **Trouver Objet Caché** du détenteur. Si ce dernier étudie un livre du Mythe, ce dé bonus augmente ses chances de le traduire correctement. Les chances d'apprentissage ou de lancement d'un sortilège restent inchangées.

Le caméléon

Un étrange reptile est enfermé dans une petite cage en bois. C'est une

Celui qui n'est pas ce qu'il paraît

FOR	350
CON	425
TAI	320
DEX	60
INT	15
POU	70

Points de vie moy. : 74
Impact moy. : +7D6
Carrure moy. : +8
Points de magie moy. : 14
Mouvement : 10

Combat
Attaques par round : 1(2)
Options de combat rapproché : « celui » piétine son entourage à chaque round et peut tenter une manœuvre pour utiliser sa longue langue gluante et préhensile tous les deux rounds (1 round pour toucher sa cible et l'enrouler dans sa langue, 1 round pour l'avaler).
Coup de langue gluante (manœuvre) immobilisée et maintenue, le round suivant la victime doit réussir un test opposé à la **FOR** de la langue de « celui » (valeur 160) sous peine de se retrouver dans son estomac et mourir automatiquement.

• Esquive	30 % (15/6)

Compétence

Repérer les mouches bipèdes	80 % (40/16)

Protection : 8 points de cuir pour le corps et 2 points pour la langue.



chose verruqueuse gris marron, nantie de trois cornes frontales. « *Voici mon ami, celui qui n'est pas ce qu'il paraît, vous pouvez l'appeler «celui» si vous préférez. Emmenez-le avec vous et nourrissez-le tous les jours de mouches. Il vous protégera une seule fois, mais pas contre la magie. Vous n'aurez qu'à ouvrir la cage et le libérer.* »

Il est merveilleux de voir comme les insectes de toutes sortes évitent le voisinage de « celui », ce qui épargne aux investigateurs les incessantes piqûres de ces climats. En contrepartie, quelqu'un va devoir employer bon nombre de son temps dans la brousse pour capturer des mouches.

Sous sa forme normale, ce caméléon à trois cornes ne pèse qu'un peu plus d'un kilo et possède 2 points de vie. S'il est libéré quand de dangereux sectateurs attaquent les investigateurs, ce petit animal charmant se transforme en un monstre de TAI de 320. Il engloutit tous les ennemis comme de vulgaires mouches, avant de disparaître. Si les investigateurs ont oublié de le nourrir, « celui » est si affamé qu'il essaie aussi de gober ses maîtres. Une fois qu'il a ingurgité trois de ces gros et gras investigateurs/mouches, il disparaît, rassasié, et retourne chez le Vieux Bundari.

Bien nourri ou pas, « celui » est visiblement mal à l'aise sur les pentes de la Montagne du Vent Noir. Plus le temps passe et plus il devient apathique. Le pouvoir de Nyarlathotep sape toute magie étrangère. À un moment crucial (surtout si les investigateurs lambinent exagérément ou comptent trop sur lui), il est brusquement rappelé à Boyovu et disparaît de la Montagne du Vent Noir.

La Montagne du Vent Noir

Cette montagne meurtrière domine la plaine désolée. Les horribles secrets de ses entrailles vont mettre les investigateurs à l'épreuve. Un rituel épouvantable se déroule sur ses flancs.

Si les investigateurs ont fait preuve de prudence et de méthode, ils possèdent bon nombre de renseignements et d'alliés. M'Weru ignore certainement leur présence et ils ont une chance d'empêcher la naissance de l'enfant du dieu. Cette partie de l'aventure leur demandera tout de même une grande discrétion, s'ils ne veulent pas affronter la plus dévastatrice des fureurs.

N'dovu

N'dovu est un village kikuyu, à environ un jour au sud du site du massacre de l'expédition Carlyle, ce site se trouvant lui-même à une journée de la Montagne du Vent Noir. Sous le couvert des vallons et de la végétation d'Aberdare, le voyage dure de quatre à sept jours depuis Nairobi. La route des plaines, par Thika, raccourcit le parcours de moitié, mais elle est certainement surveillée par les adorateurs. Quel que soit l'itinéraire emprunté, aucune route, voie ferrée ou rivière ne mène à N'dovu, seulement des sentiers.

Le village est petit et ressemble à tous ceux que les investigateurs ont déjà rencontrés. Ici, les toits sont en général de meilleure facture, les fossés et ponts plus fréquents. L'altitude supérieure (à celle de Nairobi) et la proximité des hauts sommets apportent beaucoup de pluie.

Si les investigateurs ont embauché Sam Mariga ou tout autre guide valable, il engage les négociations pour eux, leur conseillant de ne rien révéler de leur véritable mission. Les habitants de N'dovu craignent la Langue Sanglante et ne voudront pas être mêlés à ce genre de quête. Si les investigateurs gardent leurs intentions secrètes, N'dovu peut leur servir de camp de base. Ils y apprendront peut-être quelques rumeurs locales. La connaissance du kikuyu ou du kiswahili (ou l'utilisation d'un traducteur) est nécessaire.

Aucun habitant de la région ne veut s'approcher de la Montagne du Vent





Noir ni du site du massacre. Ce dernier, une étendue noire et désolée qui tranche avec la luxuriance verte de la forêt d'Aberdare, est appelé par tous la Terre Corrompue. Les villageois veulent bien indiquer la direction à prendre pour rejoindre ces deux endroits, mais déconseillent vivement de s'y rendre.

Les rumeurs locales

Dans la région, plus d'une douzaine d'hommes, femmes et enfants ont disparu au cours des dernières semaines. Aucune recherche n'a véritablement été entreprise : personne ne doute du sort que le culte leur réserve.

Les carcasses de deux éléphants tués récemment ont été découvertes hier à quelques heures du village (N'dovu signifie « *éléphant* » en kiswahili). Les investigateurs qui le désirent peuvent voir ces dépouilles. Les circonstances de leur mort n'ont rien de naturel : aucun prédateur local ne peut mettre en pièce un éléphant. Les cadavres, boudés par les vautours et les chacals, ont gonflé de façon ahurissante et une substance vert pourpre commence à en suinter.

Le grand sorcier du village de Swara a été maudit par la sorcière M'Weru ; il avait osé se moquer de ses pouvoirs. Aujourd'hui chauve et aveugle, il balbutie comme un enfant. Swara se trouve à une demi-journée de marche en direction du mont Kenya. Sur place, il n'y a rien d'autre à voir que l'épave incohérente d'un sorcier autrefois puissant.

Aide de jeu KE-04 : découverte d'un charnier maudit

Note importante : à n'utiliser que si *l'Étoile de Nairobi* existe toujours.

Utilité du document : ce document a pour but d'alerter les investigateurs sur l'étrangeté des phénomènes qui frappent actuellement dans la région. Il établit aussi un lien entre le « mal » qui a terrassé les éléphants et celui des membres de l'expédition Carlyle ; les cadavres comportant certaines similitudes. Enfin le village de N'dovu est mentionné ; si les investigateurs n'ont pas rencontré le Vieux Bundari, une visite au village leur permettra d'apprendre de quoi se rendre à la Montagne du Vent Noir.

La Terre Corrompue

Aberdare est une des rares forêts tropicales qui soit tempérée. Cèdres géants, camphriers, figuiers et oliviers d'Afrique orientale y prolifèrent, remplacés plus haut par les bambous de montagnes. La végétation est abondante et les déplacements hors piste très lents. Brouillards, brumes et pluies sont fréquents et les flancs de la montagne humides et frais. Il faut sans cesse traverser des torrents. C'est la terre des antilopes des forêts, des sangliers géants, des élands, des léopards, des gypaètes (des oiseaux de proie grands comme des aigles). Plus bas règnent le mamba vert (un serpent arboricole incroyablement agile et rapide) et les cobras et vipères heurtantes (le mamba noir, dont la morsure est presque toujours mortelle, préfère un climat plus sec.)

Des montagnes coiffées de neiges éternelles s'élèvent de chaque côté de la piste. L'air est pur et vivifiant. Un immense col – la passe de Neri-Nanyuki – sépare le mont Kenya de la chaîne

Aide de jeu KE-04 - Découverte d'un charnier maudit

Découverte d'un charnier maudit

Des chasseurs ont découvert hier, à quelques heures du village de N'dovu, deux cadavres d'éléphants. L'état de décomposition des deux carcasses ne laisse aucune place aux circonstances d'une mort naturelle : « les cadavres semblaient boudés par les vautours et les chacals. Même les mouches n'en voulaient pas ! Les deux corps avaient gonflé de façon ahurissante et une substance vert pourpre suintait de leur peau ». Les chasseurs sont rentrés profondément bouleversés par cette découverte. La chose est d'autant plus troublante qu'aucun prédateur local ne peut mettre en pièce un éléphant. Et quand bien même cela arriverait, son cadavre ne résisterait pas plus de quelques heures avant de disparaître, dévoré par les insectes et les charognards. Cette question planera encore longtemps dans les mémoires troublées des chasseurs.

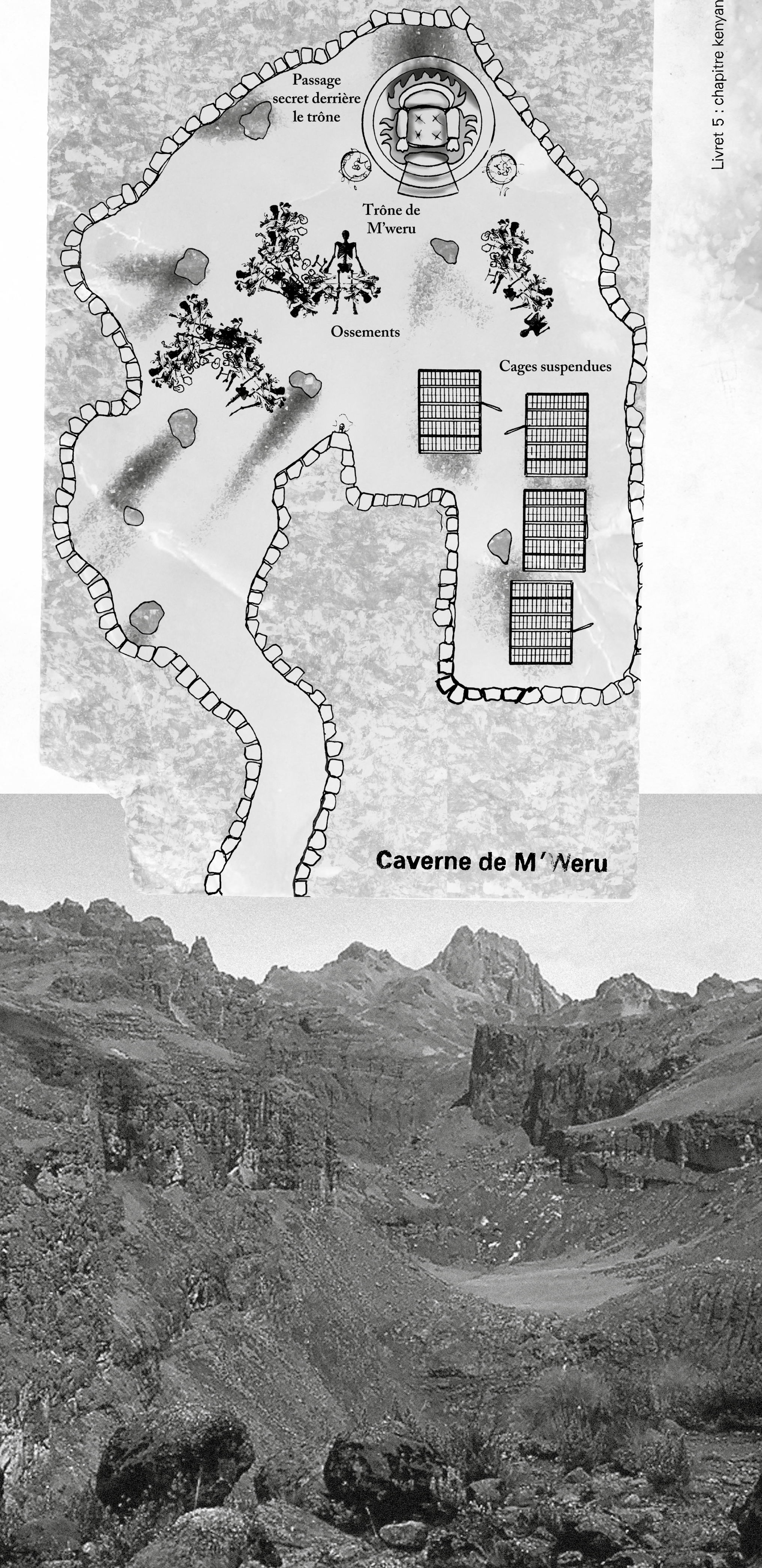
L'étoile de Nairobi

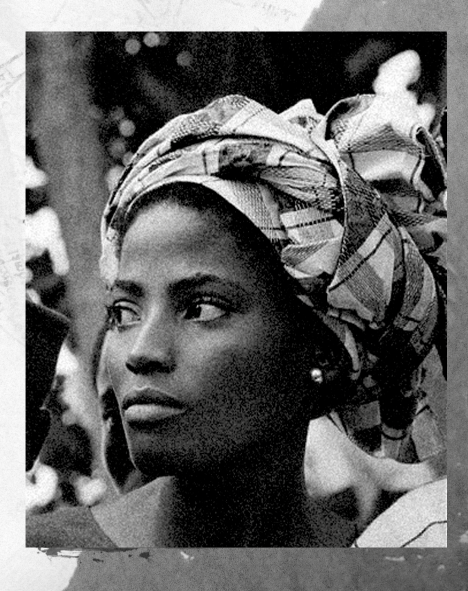
d'Aberdare. C'est en redescendant du côté nord que les investigateurs découvrent la Terre Corrompue.

C'était autrefois une splendide prairie d'une cinquantaine d'hectares. Tout est à présent noirci, comme si quelqu'un avait brûlé le sol avec un énorme fer rouge. Toutes les pistes animales contournent ce lieu. Les investigateurs doivent se tailler un chemin à travers des broussailles étrangement déformées pour atteindre enfin cette Terre Corrompue. Le sol est détrempé, presque marécageux. Rien ne pousse. Des odeurs pestilentielles planent sur l'endroit. Des réussites de **Sciences (botanique)**, **Sciences (géologie)** ou **Sciences (zoologie)** certifient qu'aucun phénomène naturel ne pourrait ainsi affecter une terre. Une fouille du sol spongieux n'apporte rien de plus, si ce n'est un malaise croissant.

La Montagne du Vent Noir

À un jour au nord de la Terre Corrompue, une montagne conique se dresse soudain au milieu de la plaine. La forêt s'est éclaircie et l'herbe a pris la relève dans la plaine qui s'élargit. Les premières pentes de la Montagne du Vent Noir sont pourtant couvertes d'une abondante végétation, sombre, sinistre : le dieu de la montagne contrôle ici la nature.





M'Weru

Grande Prêtresse de la Langue Sanglante

(Ennemie)

À la différence de la plupart des sorciers de cette campagne, M'Weru dispose d'une réserve presque inépuisable de points de magie dont elle se servira avec joie pour massacrer les investigateurs. Belle et assoiffée de sang, elle terrorise tous ceux qui connaissent ses pouvoirs et nourrit, de la sorte, un orgueil démesuré.

Pendant son séjour à New York, elle a évalué le monde moderne et trouvé les humains puérils, stupides et faibles. D'ordinaire, elle ne perd pas son temps en négociations avec des intrus. Capturée, elle essaye cependant d'attendrir les investigateurs, allant même jusqu'à prétendre être une victime du culte. Sa puissance est à son comble dans le Grand Temple de Nyarlathotep, où elle peut utiliser les points de magie de l'autel. Elle et Nitocris se partageront-elles pacifiquement l'Afrique ? Si elles s'affrontent, il faudra des investigateurs bien audacieux pour oser se mêler à leur conflit.

Phrases types

« Prosternez-vous devant le Grand Dieu de la Langue Sanglante, pauvres et misérables cancrelats ! »

(Doucement) *« Merci messieurs, je ne suis qu'une pauvre victime que vous venez de sauver. Merci encore de votre miséricorde »*

(Avec force) *« Tu vas goûter de mon pranga ! »*

« Tu vas mourir, petit homme blanc ! » (rire dément)

FOR	50
CON	100
TAI	50
DEX	80
APP	90
INT	85
POU	95
ÉDU	75

Points de vie : 15
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 0
Points de magie : 19

Combat

• Esquive	40 % (20/8)
• Combat rapproché (corps à corps)	55 % (27/11)
1D3 points de dégâts	
• Pranga	
1D6 points de dégâts	

Compétences

Baratin	90 % (45/18)
Charme	75 % (37/15)
Discrétion	95 % (47/19)
Exciter les foules	95 % (47/19)
Mythe de Cthulhu	35 % (17/7)
Occultisme	50 % (25/10)
Persuasion	80 % (40/6)
Trouver Objet Caché	50 % (25/10)

Langues

Anglais	55 % (27/11)
Kikuyu	35 % (17/7)
Kiswahili	95 % (47/19)
Luo	60 % (30/12)
Nandi	60 % (30/12)

Sortilèges

Appeler Cthugha, Contacter Nyarlathotep, Contacter un Chthonien, Contacter un Habitant des Sables, Contacter Yig (voir encadré sortilèges, chapitre *Londres*, p. 40), *Créer un Zombie, Déflagration mentale, Domination, Enchanter un Sifflet, Envoyer des Rêves* (voir encadré sortilèges, chapitre *américain*, p. 54), *Épuiser le Pouvoir* (voir encadré sortilèges, chapitre *américain*, p. 54), *Flétrissement, Invoquer un Byakhee, Invoquer une Horreur Chasseresse, Invoquer un Sombre Rejeton, Mains de Colubra* (voir encadré sortilèges, p. 51), *Poigne de Nyogtha, Poing de Yog-Sothoth, Signe de Voor, Terrible Malédiction d'Azathoth.*

Sortilèges tribaux africains : *Contrôler un Léopard, Contrôler un Mamba Vert, Contrôler un Rat, Contrôler une Araignée Sauteuse, Contrôler une Colonne de Fourmis Dorylines et d'autres, à votre discrétion.*

Contrôler les Animaux : M'Weru connaît les sortilèges de la magie tribale africaine qui permettent de *Contrôler une Colonne de Fourmis Dorylines, Contrôler un Mamba Vert, Contrôler un Léopard, Contrôler un Atèle* (singe araignée) et *Contrôler un Rat*. Ils fonctionnent de la même manière que les sortilèges de contrôle décrits dans le *Manuel du Gardien V7*, mais il n'existe aucun sortilège d'invocation correspondant. À l'exception de *Contrôler une Colonne de Fourmis Dorylines*, les autres sortilèges ne fonctionnent que sur une seule créature à la fois. D'autres sortilèges, spécifiques à d'autres animaux, ont certainement été développés par les sorciers africains. Les guérisseurs amérindiens et autres chamans emploient certainement des sortilèges semblables.

La créature contrôlée doit être capable d'accomplir et d'appréhender ce qu'on lui demande. Un raton laveur ne peut pas *« marcher jusqu'au Mexique »* et une tarentule qui devrait *« tuer Jonathan Kingsley »* serait bien incapable d'identifier ce M. Kingsley. Par contre, *« attaquer tous les humains présents dans cette salle »* est à la portée de n'importe quelle créature.

En règle générale, les animaux contrôlés sont susceptibles de commettre toutes sortes d'erreurs et constituent une source remarquable de confusion.

Les gardes du corps de M'Weru

Cette dame, ô combien fascinante, est toujours accompagnée de dix adorateurs musculeux, armés jusqu'aux dents. C'est un groupe de choc et leurs caractéristiques reflètent la chose. Mais c'est ainsi que M'Weru les aime.

FOR	85
CON	85
TAI	85
DEX	60
APP	85
INT	65
POU	55
ÉDU	25

Points de vie : 17
Impact :+1D6
Carrure :+2
Mouvement : 8
Santé mentale : 0
Points de magie : 11

Combat

• Esquive	65 % (32/13)
• Combat rapproché (corps à corps)	85 % (42/17)
1D3+1D6 points de dégâts	
• Bâton de combat	
1D8+1D6 points de dégâts	
• Pranga	
1D6+1D6 points de dégâts (lancer)	75 % (37/15)
• Javeline	
1D8 (E)+1D6 points de dégâts	

Compétences

Défendre M'Weru jusqu'à la mort	65 % (32/13)
Discrétion	65 % (32/13)
Mythe de Cthulhu	11 % (5/2)
Trouver Objet Caché	65 % (32/13)

Langues

Anglais	1 % (0/0)
Kiswahili	30 % (15/6)

Cet épisode vient conclure les investigations kenyanes. La visite de la montagne devrait coïncider avec la naissance du rejeton de Nyarlathotep, les préparatifs de celle-ci ou le grand rituel si les investigateurs se sont déjà rendus en Australie et en Chine.

Au-dessus de la forêt, l'érosion a dénudé cet ancien volcan de toutes ses cendres et scories. Les flancs rocheux sont très abrupts. Un étroit sentier escarpé permet de grimper assez haut. Quand il se termine, une réussite de **Trouver Objet Caché** situe l'entrée dissimulée d'une caverne. C'est là que vit M'Weru. En certaines occasions, elle se montre sur la corniche et s'adresse aux adorateurs.

La caverne de M'Weru

Ce conduit volcanique a été agrandi pour les besoins du culte. Les parois rouge crémeux sont constituées d'une roche qui reste assez tendre tant qu'elle n'a pas été exposée à l'air. Un investigateur muni d'une pioche pourrait s'y creuser un passage à raison de 10 m par jour.

La caverne renferme plusieurs éléments intéressants :

La statue de Nyarlathotep

Haute de 5 m, elle représente Nyarlathotep, sous forme de la Langue Sanglante, dans toute son obscénité. Un simple coup d'œil coûte 0/1D4 points de SAN.

Un trône est taillé à l'avant du socle de la statue ; c'est depuis ce siège que M'Weru gouverne sa cour. Il y a 25 % de chances pour qu'elle soit présente, accompagnée d'une garde d'élite de dix adorateurs. En son absence, la caverne n'est occupée que par les prisonniers.

Le chronomètre de marine

Un examen du trône et une réussite de **Trouver Objet Caché** permettent de repérer la petite boîte en bois dissimulée dessous. Elle renferme une simple horloge de navigation réglée sur l'heure GMT, soit un retard de trois heures par rapport au fuseau kenyan. Cette horloge de précision indiquera au rejeton quand commencer et achever le rituel du Grand Portail.

Le panneau secret

Derrière la statue, un panneau secret donne sur une rampe de près de 6 m de large. Ce tunnel incliné monte vers le sommet de la montagne et le Grand Temple secret de Nyarlathotep. Des recherches couronnées par une réussite de **Trouver Objet Caché** signalent la présence d'une série de motifs étrangement réguliers. Une réussite d'**INT** ou d'**Archéologie** permet alors de découvrir le mécanisme d'ouverture.

Mains de Colubra

Coût : 12 points de magie
1D10 points de Santé mentale
Temps d'incantation : instantané

Ce sortilège transforme les mains du sorcier en serpents venimeux. Il ne peut être lancé que sur soi. Ses effets persistent ensuite pendant 1D3+3 rounds. La vue d'un sorcier doté de *Mains de Colubra* coûte 0/1D6 points de Santé mentale. Chaque serpent peut attaquer en utilisant le score de Combat rapproché du sorcier. Chaque morsure inflige 1D3 points de dégâts et injecte un venin. Si la cible échoue à un test extrême de CON, le venin inflige 1D10 points de dégâts par round jusqu'à ce que les dégâts infligés par le venin atteignent le cinquième du score de pouvoir du sorcier ou que la cible ne décède. Une nouvelle morsure relance le processus.
Autres noms : *Les Doigts du Serpent, la Bénédiction de Yig.*

Trois monticules

Ce sont des amoncellements d'os et de cadavres en décomposition : les vestiges des derniers sacrifices. L'odeur envahit toute la caverne. M'Weru n'est guère une femme d'intérieur.

La cellule

Si les investigateurs viennent ici avant la naissance du rejeton de Nyarlathotep, une cinquantaine de prisonniers se languissent dans cette solide cage – hommes, femmes et enfants des tribus environnantes et probablement un missionnaire ou deux. Après la naissance, il ne reste plus que 1D10 prisonniers. Cette cage de fer (**FOR** 350) est solidement cadenassée. Les clés sont suspendues au mur à une douzaine de mètres de là.

Le Grand Temple de Nyarlathotep

Le tunnel sinue continuellement vers le haut. La lumière vacillante d'une torche éclaire le chemin çà et là. Les parois sont dépourvues de dessins ou d'inscriptions. De temps en temps, la roche, fendue, dévoile des fissures étroites et profondes. En d'autres endroits, des effondrements obligent les investigateurs à escalader des remblais abrupts. M'Weru, elle, franchit tous ces obstacles confortablement installée dans son palanquin. La montée jusqu'au Grand Temple représente une demi-heure de marche soutenue. Les investigateurs y pénètrent par un panneau semblable à celui de la caverne de M'Weru.

Il existe une deuxième entrée à ce Grand Temple, ouverte uniquement pour les rites les plus importants de la Langue Sanglante. Lors de telles cérémonies, un énorme escalier apparaît magiquement, déployé par Nyarlathotep lui-même. Il s'élève vers le sommet de la montagne et cette deuxième entrée. Vue sous l'angle propice, cette immense collection de marches ressemble à une pyramide à degrés de plusieurs centaines de mètres de haut.

Le Grand Temple est une étrange caverne irrégulière et cancéreuse ; des projections bulbeuses ou tentaculaires modèlent la roche sans raison apparente. La pierre est plus sombre, plus sinistre que dans la caverne de M'Weru. Favorisés par le faible éclairage, les investigateurs peuvent facilement se cacher derrière les colonnes ou dans les tunnels latéraux. Quand la frénésie des rituels est à son comble, les adorateurs n'ont aucune chance de les remarquer. La moitié du temps, le Grand Temple est désert, si on excepte Hypathia et la faune des puits. Sans quoi, M'Weru et ses gardes sont là. Si elle est absente à l'arrivée des investigateurs, il y a 25 % de chances par heure pour qu'elle surgisse sans s'annoncer, accompagnée, comme toujours, de ses gardes.

Le plafond

Couvert de lichens, il irradie une faible lueur brunâtre.

Les colonnes

Six énormes colonnes soutiennent le plafond du Temple : elles ressemblent à des tentacules gonflés et couverts de ventouses. Taillées dans la pierre, chacune d'elles se contorsionne en fait comme un pseudopode vivant. Le mouvement est si lent qu'il n'est perceptible que sur réussite de **Trouver Objet Caché**. Une telle découverte coûte automatiquement 1D3 points de SAN. Des anneaux de fer sont encastrés dans ces colonnes. Les victimes sacrificielles y sont attachées pendant les cérémonies, lentement soulevées suivant des rythmes démentiels inconnus de l'Homme.

Les parois et le sol

Toutes ces surfaces sont taillées dans l'étrange pierre du lieu. Elles sont couvertes de symboles et gravures barbares qui ne rappellent aucune culture connue.



Langue sanglante

La chose qui hurle à la lune, avatar de Nyarlathotep

La Langue Sanglante est un monstre énorme aux appendices griffus et au long tentacule rouge sang à la place du visage. Ce tentacule s'étend encore lorsque la chose hurle à la lune.
— Lynn Willis, *L'Appel de Cthulhu, éd. 5.5*

La Langue Sanglante semble être l'un des avatars les plus communs de Nyarlathotep. C'est une silhouette humanoïde pourvue de trois jambes, de deux bras griffus et d'un énorme tentacule rouge sang à la place du visage.
Culte : le culte de la Langue Sanglante est parmi les cultes les plus répandus et les mieux organisés de tous les cultes de Nyarlathotep. Les meurtres sanglants et sacrifices humains sont des pratiques courantes.

Hurlement : la Langue Sanglante pousse également un hurlement à glacer le sang qui fait perdre 1 point de Santé mentale à ceux qui l'entendent et qui sont vaincus par le **POU** du Dieu sur un test opposé. Elle peut hurler une fois par jour.

FOR	400
CON	250
TAI	450
DEX	95
INT	430
POU	500

Points de vie moy. : 70
Impact moy. : +10D6
Carrure moy. : +11
Points de magie moy. : 100
Mouvement : 7

Combat
Attaques par round : 3

Options de Combat rapproché : La Langue Sanglante attaque avec ses bras, saisissant et écrasant ses victimes ou les déchiquetant de ses griffes imposantes. Elle peut aussi attaquer et écraser une victime avec son tentacule facial. En sus de ces attaques, elle peut hurler une fois par jour.
- Combat rapproché 85 % (42/17)
  10D6 points de dégâts
- Hurlement : automatique
  Dégâts : perte d'un point de Santé mentale

Protection : Aucune. Réduite à 0 PV, la Langue Sanglante s'effondre, change de forme (pour en prendre une plus monstrueuse, ce qui fait perdre des points de Santé mentale à ceux qui la voient) et s'enfuit dans l'espace interstellaire.

Sortilèges : La Langue Sanglante connaît tous les sortilèges du Mythe. Elle peut invoquer des monstres à raison d'un point de magie pour 5 points de POU de la créature invoquée. Elle peut invoquer un shantak, une horreur chasseresse ou un serviteur des Dieux Extérieurs pour un seul point de magie.

Perte de Santé mentale : 5/1D100 points de Santé mentale pour avoir vu la Langue Sanglante.

***Note** : Au vu de la puissance de la créature, vous pouvez tout à fait vous affranchir de ses caractéristiques à l'exception de la perte de SAN. Cela vous évitera les jets de dés inutiles si les investigateurs osent se confronter à elle.*



L'autel de pierre

C'est un gros roc irrégulier (approximativement 1 x 1 x 2 m) aux reflets bleuâtres. Une réussite de **Sciences (géologie)** établit son origine extraterrestre. Il absorbe les points de magie des victimes sacrifiées sur lui jusqu'à un maximum de 400 points. Pour l'instant, il contient environ 300 points de magie. En touchant l'autel, on peut puiser dans cette réserve pour lancer des sortilèges. Quand on le touche, il semble animé d'une vie répugnante. Chaque contact ou utilisation coûte 0/1D2 points de SAN.

Si les investigateurs parviennent à briser l'autel, chaque fragment peut être utilisé de la même manière, la réserve de points de magie obtenue étant proportionnelle au volume de pierre (comptez 1 point pour l'équivalent de 10 kg). Le bloc résiste avec une **FOR** de 1 000 ; le mettre en pièces représente donc beaucoup de travail. Le recharger en points de magie implique le sacrifice de nouvelles victimes.

Les malheureuses victimes qui servent à recharger l'autel se dissolvent partiellement en mourant et le bloc se met alors à luire. Voir la chair fondue couler le long des os coûte 0/1D6 points de SAN par victime.

Les puits sacrificiels

Ce sont trois cubes de 3 m de côté. Ils symbolisent pour le culte l'union du naturel et du surnaturel, un mélange impur que seuls les plus grands dieux peuvent réaliser et qui célèbre donc l'omnipotence de Nyarlathotep. C'est la mort qui attend au fond, une mort affreuse qui coûte 1/1D8 points de SAN aux témoins.

Le puits à serpents contient 13 cobras, 13 mambas et 13 vipères heurtantes. Tous ces reptiles étincelants sont lovés sur eux-mêmes ou tressés en amas grouillants. De temps à autre, l'un d'eux grimpe le long des parois du puits mais retombe avant d'arriver en haut. Lorsqu'un humain approche, tous les serpents se tournent vers lui et leurs têtes oscillent à l'unisson de haut en bas.

Le puits à rats contient des centaines de gros rats noirs, un nuage d'yeux rougeoyants et d'incisives luisantes. Un abominable concert de cris aigus salue ceux qui s'approchent. Sur un échec de **Chance**, un rat surgit hors du puits pour mordre une jambe trop proche (Morsure : 45 % ; 1D2-1 points de dégâts).

Le puits des fourmis contient 666 dorylines géantes de 15 cm de long. Lorsque quelqu'un s'approche, un grand bruissement de mandibules se

fait entendre. Les fourmis commencent à s'organiser en masses hideuses et finissent par former de véritables pyramides vivantes dans leur effort insensé pour atteindre leur proie.

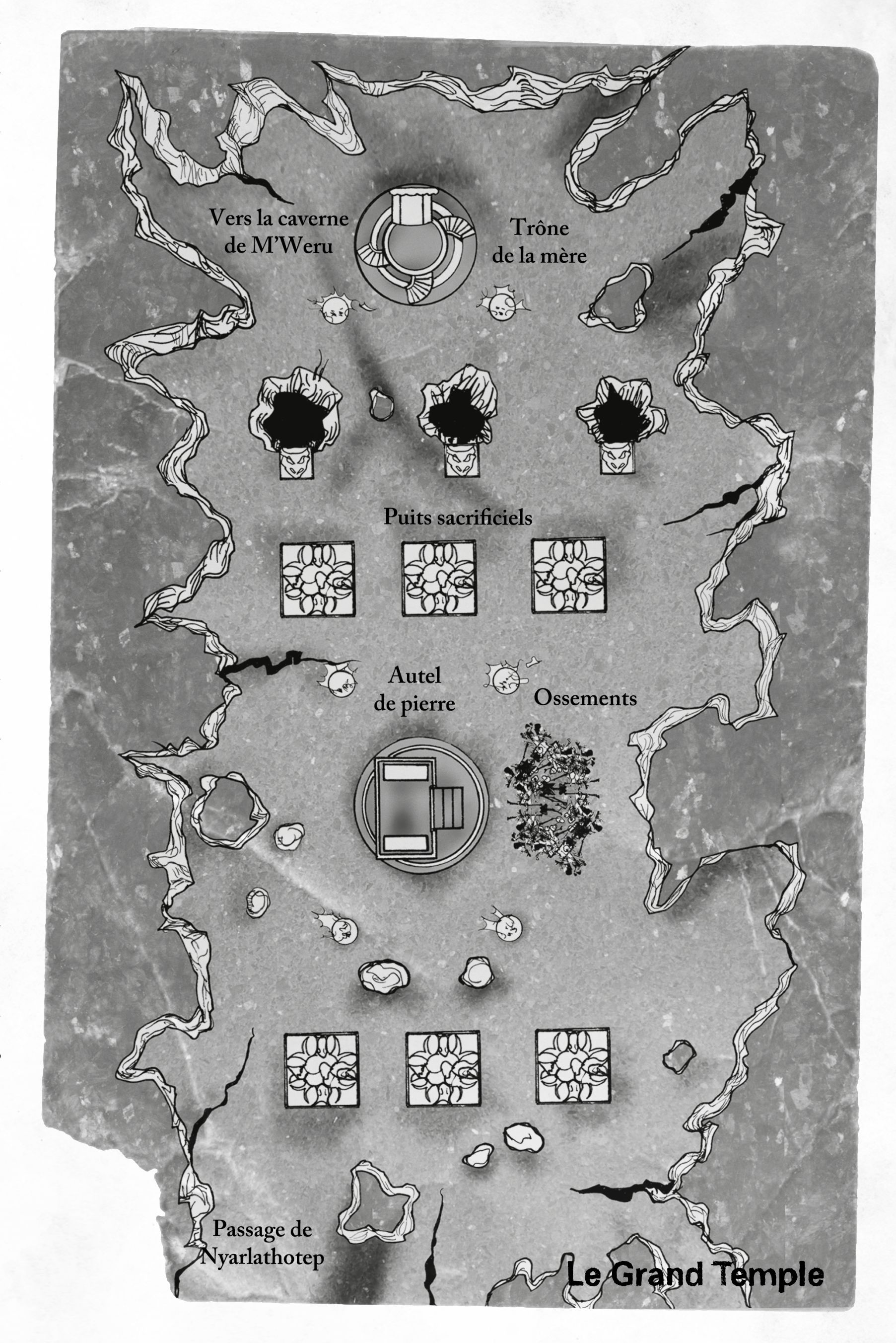
Le tas d'os

Le personnel de M'Weru n'a toujours pas trouvé le temps de déblayer les derniers sacrifices. Une réussite de **Sciences (biologie)** ou de **Naturalisme** permet d'identifier les squelettes d'1D20+10 victimes.

Le trône de la mère

Ce qui était autrefois Hypathia Masters gît maintenant sur une estrade. Une série de marches semi-circulaires permet de l'atteindre. Son magnifique visage est toujours reconnaissable, mais son corps n'est plus qu'une masse amorphe et pulsante de chair jaunâtre. Cet énorme ventre gonflé renferme le rejeton de Nyarlathotep. On peut voir deux yeux sinistres briller à travers la peau membraneuse. Au-dessus, la tête d'Hypathia balbutie sans cesse dans un anglais enfantin. Elle parle de ses amies d'école, de photographie, de sa transformation en épouse d'un dieu. Cette vision coûte 2/1D20 points de SAN.

Son état dépend du moment où arrivent les investigateurs. Avant la naissance, l'attaquer revient à attaquer le rejeton de Nyarlathotep (voir page 50 pour de plus amples détails).



Les rites ordinaires de la Langue Sanglante

Pour le détail de ces rites, reportez-vous au paragraphe des rites, page 30.

Ces cérémonies ont lieu chaque mois. Ne mettez en scène un rite de mort que si le rite de naissance pose un problème de calendrier (ou n'est pas souhaitable pour d'autres raisons).

Le rite de naissance

C'est celui que les investigateurs ne devraient pas manquer, un rituel extraordinaire, peut-être le plus important jamais dédié à Nyarlathotep depuis la naissance de l'Homme. C'est un grand moment pour tous les antagonistes de l'histoire. Essayez d'y placer autant de suspense que possible et forcez les investigateurs à participer en les faisant changer de position au fil des événements. N'hésitez pas à faire de faux tests : des adorateurs enragés passent près du groupe ; des shantaks piquent brusquement vers de nouvelles victimes ; des buissons voisins offrent une meilleure protection ; des fourmis commencent à grimper sur les investigateurs ; les occasions ne manquent pas. Il n'y a en fait aucune menace réelle ; les investigateurs n'ont pratiquement aucune chance d'être repérés.

Peu après la tombée de la nuit, M'Weru sort de sa caverne pour haranguer la foule, peut-être 10 000 personnes, peut-être beaucoup plus. Tous ces hommes et femmes viennent d'Afrique orientale mais aussi d'Europe, du Moyen-Orient, d'Asie. On peut reconnaître des Soudanais, Arabes, Bochimans, Indiens, Européens et bon nombre de Malais. Beaucoup arrivent ici après un périple de plusieurs semaines. Les investigateurs peuvent sans difficulté se faire passer pour des adorateurs et approcher en toute impunité (à moins que M'Weru n'ait été prévenue de leur présence par les frères Singh).

M'Weru annonce en kiswahili : « *Cette nuit est celle de notre grandeur ; notre Seigneur nous confie le fruit de sa semence ! Cette nuit, le Terrible Enfant vient raffermir notre foi par la terreur ! Nyar shthan, Nyar gashanna ! Nyar shthan, Nyar gashanna !* » Sa voix résonne sur les pentes de la montagne et vient couvrir la plaine. M'Weru répète son incantation encore et encore, la foule reprend ses paroles. Les tambours font écho au rythme des mots et, bientôt, tous les adorateurs se balancent à l'unisson, « *Nyar shthan, Nyar gashanna ! Nyar shthan, Nyar gashanna !* »

La frénésie gagne et les adorateurs jettent leurs vêtements. Si les

Le rejeton de Nyarlathotep et ses trois formes

Le rejeton de Nyarlathotep ne semble correspondre à aucun genre, masculin, féminin ou neutre. Après sa naissance, il peut changer de sexe à volonté.

Avant la naissance

Avant sa sortie du ventre-cocon (qui fut autrefois Hypathia Masters), le rejeton n'est pas sans défenses. Il peut invoquer Nyarlathotep pour combattre ses adversaires, ce que le Dieu fera sans retenue aucune. Si cela paraît nécessaire, Nyarlathotep transporte la mère et le fils dans une autre dimension et les ramène pour la naissance.
Dans son ventre-cocon, le rejeton possède déjà 25 points de vie. S'il ne les perd pas tous dès la première attaque, Nyarlathotep est invoqué et tous les dégâts qui lui ont été infligés guérissent instantanément. Si Hypathia est tuée sans qu'il le soit, il y a 50 % de chances pour qu'il finisse par mourir de cette perte.

Fils de son père

Après sa naissance, le rejeton a deux aspects : la forme monstrueuse décrite ici et la réplique parfaite d'Hypathia Masters. Le monstre est une sorte de grosse pyramide rampante avec, au sommet, deux yeux ovales et jaunes. Un long tentacule pourpre, bien sûr, se contorsionne sous ces yeux et cinq gueules baveuses débordant de crocs sont placées au hasard sur son ventre. Son cuir orange et flamboyant est taché de décolorations malsaines. Une collection d'appendices d'une vingtaine de centimètres de long jaillit en tous sens du corps, tous terminés par une griffe. Le rejeton laisse derrière lui une traînée de vomissures orangées. Il est aussi légèrement radioactif.
S'il est tué sous cette forme monstrueuse, sa disparition est définitive.

Le rejeton de Nyarlathotep (forme monstrueuse)

FOR	200
CON	125
TAI	220
DEX	50
INT	215
POU	250

Points de vie moy. : 34
Impact moy. : +4D6
Carrure moy. : +5
Points de magie moy. : 50
Mouvement : 7
Santé mentale : 0

Combat
Attaques par round : 1 et +
Options de combat rapproché : Le rejeton porte autant d'attaques que la situation le permet avec son rayon d'énergie, son tentacule et ses griffes ou ses mâchoires. Il ne peut pas modifier l'agencement de son corps. S'il utilise la charge, c'est son unique attaque au cours de ce round, mais il peut renverser et écraser plusieurs investigateurs en même temps.
Seul l'œil droit du rejeton peut être utilisé pour projeter un rayon d'énergie. Celui-ci ressemble à un jet de liquide car son énergie rosâtre et obscène dégouline et s'évapore sur la cible.

Tentacule pourpre (manœuvre) : Le Rejeton saisit sa victime et l'emporte jusqu'à une de ses bouches. Il est possible de se libérer de l'emprise du tentacule par une réussite d'un test d'opposition de **FOR** ; si le rejeton exécute une autre attaque dans le même round, la **FOR** du tentacule n'est que de 100.
Charge (manœuvre**) :** S'il utilise la charge, c'est son unique attaque au cours de ce round, mais il peut renverser et écraser plusieurs investigateurs en même temps. Les adversaires qui réussissent un test d'opposition de **FOR** résistent à l'impact ; ils peuvent combiner leur **FOR** pour ce faire.
Après une charge, le rejeton se saisit de ses victimes avec ses griffes et son tentacule. (1D4 griffes peuvent attaquer une même victime, le même round). La traînée du rejeton est radioactive (empoisonnement Fort), et provoque pendant 1D4 heures des nausées, des maux de tête et un état de faiblesse (un dé malus à toutes les actions).

- Combat rapproché 99 % (49/19)
- Griffes (x7)
  4D6+4D6 points de dégâts
- Machoires (x5)
  1D20+4D6 par round
- Tentacule pourpre (manœuvre)
  1D10 points de dégâts et mène la cible à une mâchoire
- Charge (manœuvre)
  4D6 points de dégâts+Irradiation
- **Combat à distance** 50 % (25/10) (rayon d'énergie)
  1D10 points de dégâts (portée : 10 m)
- Esquive 25 % (12/5)

Compétences
Écouter 30 % (15/6)
Trouver Objet Caché 35 % (17/7)

Sortilège : *Contacter Nyarlathotep (spécial, coûte 1 point de magie).*

Fils de sa mère

Après sa naissance, le rejeton peut choisir entre deux apparences, celle d'Hypathia Masters ou celle du monstre hideux décrit auparavant. Il passe de l'une à l'autre en quelques minutes, pendant lesquelles il frémit et frissonne sans pouvoir bouger. Sous sa forme Hypathia Masters, le rejeton possède quelques-unes des compétences de celle-ci sans toutefois bénéficier de ses souvenirs. C'est cette forme qu'il adopte pour son apprentissage magique auprès de M'Weru. Le 14 janvier 1926, il clôt la cérémonie d'ouverture du portail. Il fait ensuite son entrée dans le monde, au grand détriment de celui-ci. S'il est tué sous son apparence humaine, il reprend sa forme monstrueuse. Par contre, si le monstre est tué, sa mort est définitive. La fureur de Nyarlathotep poursuivra les responsables… et les rattrapera sans doute.



Le rejeton de Nyarlathotep (forme humaine)

Une Hypathia Masters encore plus belle qui jamais ne vieillira, 30 ans

FOR	45
CON	95
TAI	50
DEX	75
APP	100
INT	215
POU	250
ÉDU	0

Points de vie : 14
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 8
Santé mentale : 0
Points de magie : 50

Combat
- Esquive 37 % (18/7)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3 points de dégâts
- Épées (fleuret d'escrime) 65 % (32/13)
  1D6 (E) points de dégâts

Compétences

Arts et métiers	
photographie	65 % (32/13)
tennis	55 % (27/11)
Bibliothèque	50 % (25/10)
Conduite	65 % (32/13)
Droit	35 % (17/7)
Équitation	60 % (30/12)
Histoire	30 % (15/6)
Nager	70 % (35/14)
Persuasion	35 % (17/7)

Langues

Anglais	70 % (35/14)
Français	55 % (27/11)
Hiéroglyphes égyptiens	15 % (7/3)
Kiswahili	30 % (15/6)
Latin	35 % (17/7)

Sortilèges
À vous de les choisir, en tenant compte du temps écoulé. Après sa naissance, le rejeton acquiert un nouveau sortilège tous les mois (le premier mois excepté).

Forme adulte

Après avoir été formé par M'Weru, le rejeton a largement évolué sous sa forme monstrueuse. Il est enfin prêt à accueillir son père, Nyarlathotep. Au cours de la cérémonie, il apparaîtra sous la forme d'Hypathia, puis se transformera en un être plus évolué que la forme de pyramide orange de sa naissance.
Le rejeton ressemble de plus en plus à son père sous la forme de la Langue Sanglante : des bras et des jambes lui ont poussé, son corps pyramidal s'est allongé et affiné tout en ayant grandi de manière conséquente. Sa chair est maintenant protégée par un cuir épais, d'un brun marron indéfinissable, nervuré de vaisseaux sanguins orange. Ses yeux ont diminué de taille et sont situés haut sur son corps, le tentacule violet est maintenant situé sur le sommet de sa « tête ». S'il saisit un investigateur avec son tentacule, il n'y a aucune chance que l'investigateur ne s'en sorte, mais le rejeton préfère maintenant largement utiliser les sortilèges qu'il a appris avec M'Weru pour attaquer.
S'il est tué sous cette forme monstrueuse, sa disparition est définitive.

Le rejeton de Nyarlathotep (forme monstrueuse adulte)

FOR	200
CON	150
TAI	300
DEX	60
APP	0
INT	275
POU	325
ÉDU	0

Points de vie moy. : 45
Impact moy. : +5D6
Carrure moy. : +6
Points de magie moy. : 65
Mouvement : 7
Santé mentale : 0

Combat
Options de combat rapproché : Le rejeton porte autant d'attaques que la situation le permet avec son rayon d'énergie, son tentacule et ses griffes ou ses mâchoires. Il ne peut pas modifier l'agencement de son corps. S'il utilise la charge, c'est son unique attaque au cours de ce round, mais il peut renverser et écraser plusieurs investigateurs en même temps. Après une charge, le rejeton se saisit de ses victimes avec ses griffes et son tentacule. (1D4 griffes peuvent attaquer une même victime, le même round.)
La traînée du rejeton est radioactive (empoisonnement Fort), et provoque pendant 1D4 heures des nausées, des maux de tête et un état de faiblesse (un dé malus à toutes les actions).
Seul l'œil droit du rejeton peut être utilisé pour projeter un rayon d'énergie. Celui-ci ressemble à un jet de liquide car son énergie rosâtre et obscène dégouline et s'évapore sur la cible.
Tentacule pourpre (manœuvre) : Le Rejeton saisit sa victime et l'emporte jusqu'à une de ses bouches. Il est impossible de se libérer de l'emprise du tentacule.
Charge (manœuvre) : S'il utilise la charge, c'est son unique attaque au cours de ce round, mais il peut renverser et écraser plusieurs investigateurs en même temps. Les adversaires qui réussissent un test d'opposition de FOR résistent à l'impact ; ils peuvent combiner leur FOR pour ce faire. Après une charge, le rejeton se saisit de ses victimes avec ses griffes et son tentacule. La traînée du rejeton étant radioactive (empoisonnement Fort), provoquant pendant 1D4 heures les effets de nausées, maux de tête et faiblesses (un dé malus à toutes les actions).



- Combat rapproché 99 % (49/19)
  Griffes (x7)
  4D6+5D6 points de dégâts
  Machoires (x5)
  1D20+5D6 par round
- Tentacule pourpre (manœuvre)
  2D10 points de dégâts et mène la cible à une mâchoire
- Charge (manœuvre)
  5D6 points de dégâts+Irradiation
- Combat à distance (rayon d'énergie) 50 % (25/10)
  1D10 points de dégâts (portée : 10 m)
- Esquive 30 % (15/6)

Protection : 5 points de cuir épais.

Sortilèges : Contacter Nyarlathotep (spécial, coûte 1 point de magie), plus tous les sortilèges du Mythe connus par M'Weru.

Perte de Santé mentale : voir le rejeton sous sa forme adulte coûte 6/2D20 points.

investigateurs se sont mêlés à la foule, il ne leur reste plus qu'à en faire autant. Le ciel étoilé est peu à peu assombri par des nuages venus de nulle part. La foudre frappe et frappe encore, toujours plus près du sommet de la montagne. Le bruit du tonnerre est de plus en plus fort et un vent se lève, glacial, perçant. Le sommet de la montagne semble exhaler des volutes de fumée épaisse et poisseuse.

« *Nyar shthan, Nyar gashanna !* » Les adorateurs nus saisissent des prisonniers au hasard et les massacrent de façon abominable ; le sang de plusieurs dizaines de femmes, d'hommes et d'enfants rougit la plaine. Après une heure entière de cette folie meurtrière, un immense éclair surgit des nuages accumulés et frappe le sommet de la montagne. Le rugissement du tonnerre est monstrueux. Il annihile un instant toute pensée et chaque investigateur perd 1 point de SAN.

Là où l'éclair a frappé, la fumée se condense, se solidifie. Peu à peu, le Dieu de la Langue Sanglante prend forme et le spectacle coûte 5/1D100 points de SAN à chaque investigateur.

« *Il chevauche la montagne comme il chevauche l'univers* », hurle M'Weru, « *Nyar shthan, Nyar gashanna !* »

D'un geste de son bras hideux, immense, Nyarlathotep fait apparaître un vaste escalier qui relie la plaine au Grand Temple. Sur ces marches, M'Weru prend la tête d'une longue procession d'adorateurs. Tous doivent passer sous les jambes démesurées de Nyarlathotep. Le Dieu insatiable ramasse au hasard des poignées d'adeptes qu'il examine avec soin. Ceux qui lui plaisent sont broyés et les autres jetés au sol. Si les investigateurs suivent le mouvement, ils ont tous 5 % de chances d'être cueillis par le Dieu. L'aventure est finie pour ceux qui sont écrasés et les rejetés perdent 3D6 points de vie.

Mieux vaut attendre. Une fois tous les adorateurs passés, Nyarlathotep miroite un instant et disparaît : le Vent Noir souffle maintenant sur la région. Les investigateurs ne peuvent le voir, mais la mort et la destruction ravagent cette nuit tout le pays.

Les investigateurs peuvent maintenant gravir sans risque le grand escalier jusqu'au Temple. L'heure est trop électrique, le grand événement trop proche. Nul ne les remarque, même s'ils sont habillés. S'ils vont nus, personne ne doute qu'ils sont bien des fidèles.

La montée jusqu'au Temple est éreintante, que ce soit par l'escalier ou le tunnel. Les adorateurs mettent une bonne heure pour se rassembler dans le Temple ou s'en approcher autant que la bousculade le permet. L'escalier n'a pas de rampe et un imprudent se laisse parfois pousser jusqu'à la chute. Il tournoie dans l'air comme un jouet.

Personne ne se soucie de ses hurlements ni de la mort certaine qui l'attend. Tous sont hypnotisés par les gémissements et les nébuleux mirages magiques qui, à l'intérieur du Temple, saluent la naissance imminente de l'enfant du Dieu Noir.

Dans l'heure qui suit, quelque 200 captifs sont décapités, mutilés et mis en pièces sur l'autel de pierre, ou jetés dans les trois horribles puits sacrificiels, ou dévorés vifs par des hordes d'adorateurs enragés. Hommes, femmes, enfants et bébés sont massacrés sans distinction. Demandez des tests de Santé mentale en rapport avec la scène, une scène que vous allongerez ou raccourcirez selon les besoins.

M'Weru reste près de l'autel de pierre sans participer à l'orgie de meurtres. Elle finit par lever les bras et ses gardes réclament en hurlant l'attention de la foule. Un silence glacial s'abat sur l'assistance. Une dernière fois, M'Weru crie « *Nyar shthan, Nyar gashanna !* » Sous le regard fixe des adorateurs, les horribles yeux jaunes tapis dans le ventre dilaté d'Hypathia commencent à luire. Un cri d'agonie émerge de la gorge de la malheureuse et sa tête explose enfin.

Les débris d'os et de chair voltigent dans tout le Temple, éclaboussant les adorateurs qui s'empressent de saisir ces reliques sacrées. Sous leurs yeux exorbités, la membrane du ventre semble se fissurer. Elle finit par se rompre et une substance visqueuse se répand jusqu'en bas de l'estrade. Le rejeton de Nyarlathotep se dresse alors dans toute son horreur. Il rampe vers M'Weru et ses tentacules se tendent vers un adorateur quelconque. Il se nourrit pour la première fois. Ce spectacle fait perdre 4/1D20 points de SAN aux investigateurs.

Les adorateurs hurlent de joie devant cette scène attendrissante. Spontanément, ils entonnent des hymnes vengeurs, promettant mort et destruction à tout ce qui vit. Ils dansent et donnent libre cours à leur obscénité naturelle jusqu'à ce que tous soient épuisés et s'endorment. Le tambour résonne et le Vent Noir mugit à travers le pays. Sur des centaines de kilomètres, des cyclones écrasent les villages, des tremblements de terre détruisent ponts et constructions, des tempêtes de feu dévorent les forêts et le mal détruit l'innocence.

Cela n'inquiète guère le gouvernement colonial. La nouvelle de ces désastres met des jours, des semaines parfois, pour atteindre la capitale et aucun lien n'est établi entre les différentes catastrophes. Elles sont seulement considérées comme « regrettables » et plusieurs bals de charité sont organisés en faveur des villageois touchés.

Les investigateurs continuent peut-être d'observer le rejeton de Nyarlathotep. Après un temps, il se met à miroiter ; sa taille diminue et il devient une réplique parfaite d'Hypathia Masters. M'Weru étreint et embrasse cet avatar du rejeton et la paire disparaît en direction de la caverne. La montagne se met à gronder et on chasse les simples adorateurs. Le grand escalier disparaît et la bouche du Temple se ferme. À partir de ce moment-là, le rejeton réside en permanence dans le Temple ou dans la caverne de M'Weru. Il doit se préparer à la cérémonie d'ouverture du portail qui aura lieu le 14 janvier 1926.

Le grand rituel

Au 14 janvier 1926, une activité intense renaît dans la Montagne du Vent Noir. Déjà, dans les semaines qui ont précédé, plusieurs dizaines d'adorateurs sont arrivés et ont commencé à se préparer, tout comme lors de la cérémonie du rite de naissance. Mais au contraire de ce dernier, le grand rituel est à présent mené par le rejeton, qui a grandi et s'est développé depuis qu'il a quitté le ventre de sa mère.

Le rejeton a continué à croître sous la surveillance de M'Weru en conservant l'apparence d'Hypathia Masters, principalement en se nourrissant de chair humaine au cours de rituels hebdomadaires qui se déroulent au Temple – la cérémonie mensuelle a été conservée, mais sans la présence du rejeton. Au Temple n'ont été autorisés que les adorateurs les plus méritants – ceux dont le sacrifice fut le plus apprécié.

En préparation de la cérémonie, des milliers d'adorateurs sont venus se réunir pour assister à l'avènement des Grands Anciens. Des centaines de prisonniers sont à nouveau sacrifiées et l'avatar de la Langue Sanglante est à nouveau invoqué, la cérémonie se déroulant d'une manière très proche de celle du rite de naissance. Tous ceux qui survivent se retrouvent au Temple. Là, la montagne a entre-temps été brisée pour l'ouvrir et permettre de voir l'éclipse depuis la place située devant le Temple. Des adorateurs font finalement s'effondrer le toit du Temple afin d'exposer un maximum d'espace à l'air libre. Le rejeton sous l'apparence d'Hypathia rejoint M'Weru, puis il se transforme pour prendre son apparence réelle. Tous ceux assistant à cette transformation subissent 4/1D10 de SAN. Le rejeton ressemble maintenant à la Langue Sanglante mais en format réduit. Il est bien plus gros et bien plus fort que lors du rite de naissance (voir le détail de ses caractéristiques page 61).

Au moment opportun, déterminé à l'aide du chronomètre de marine, le rejeton se saisit de deux adorateurs pris au hasard dans la foule et se sert de leur force vitale pour ouvrir deux portails, l'un en direction de l'Australie non loin de Huston et le second en direction de l'île du Dragon Gris non loin de sir Aubrey, ceci environ 30 minutes avant le moment critique. La coordination des rituels peut alors se réaliser à la perfection. L'ensemble des intervenants entonne le chant final après que la fusée a été lancée en Asie. Alors que cette dernière explose, le rejeton sacrifie M'Weru elle-même pour vomir de sa bouche un rayon noir à destination des cieux. Au-dessus de lui, le voile de la réalité se déchire dans le ciel du Kenya et l'un des coins du portail triangulaire s'ouvre, zébrant l'azur d'un terrifiant nuage pourpre s'étendant avec rapidité vers l'est. Au même moment, Huston emploie la magie contenue dans les statues des Grands Anciens.

Il faudra plusieurs minutes pour que l'ensemble des trois événements – fusée à Shanghai, Dôme Pourpre en Australie et le rejeton au Kenya – ne fabriquent un portail de plusieurs milliers de kilomètres carrés complet et stable afin que les hordes des Grands Anciens ne se déversent sur l'humanité.

Au Kenya, les investigateurs peuvent tenter de détruire le rejeton, ou tout au moins le perturber suffisamment longtemps pour qu'il cesse de projeter son rayon noir et ainsi empêcher l'ouverture du Grand Portail. Ils peuvent sinon utiliser les portails qui permettent de se rendre soit en Australie, soit dans l'île du Dragon Gris, pour tenter de bloquer le rituel dans un autre endroit. Une autre possibilité est de dérégler ou détruire le chronomètre de marine (mais le dérégler est plus sûr), afin que le synchronisme nécessaire à la cérémonie soit faussé.

Bien évidemment, si les investigateurs peuvent traverser les portails, il en est de même pour les adorateurs les plus proches des intervenants. Huston et le rejeton ne pourront quitter leur place, car leur rôle au moment du rituel est crucial et qu'il n'est pas possible que leur pointe du triangle ne se stabilise sans leur travail. Il n'en est pas de même de sir Aubrey, qui, ayant utilisé la technologie, se contente de lancer une fusée qui ensuite n'a plus besoin de lui. De plus, si un rituel est interrompu dans une des localisations, sans que l'intervenant principal ne soit décédé, celui-ci pourra utiliser les portails pour prêter main-forte si on a besoin de lui ailleurs.

Pistes secondaires

Sam Mariga

Si les investigateurs passent un soir à Charles Street ou à la gare durant la journée, ils rencontrent l'un de ces nationalistes africains, M. Mariga. Les jardins qui entourent sa maison et le dépôt sont verts et luxuriants. La ville blanche, pourtant si fière de ses fleurs, n'en a pas d'aussi beaux. Les trésors de verdure autour de cette simple cabane font la fierté de Charles Street. Sam Mariga est grand et bien bâti. Il est maintenant chargé de famille et se trouve trop vieux pour compter parmi les leaders de l'indépendance du Kenya. Cela ne l'empêche pas de faire quelques discours pour la cause et de chercher des jeunes gens brillants et énergiques pour les mettre en contact. Son passe ferroviaire lui permet de parcourir librement toute la ligne.

Le nationalisme de Mariga est en partie inspiré par sa connaissance limitée du Mythe de Cthulhu. Ayant assisté à des événements complètement ignorés des Européens, des événements qu'ils seraient incapables d'appréhender, il ne peut croire à leur omnipotence.

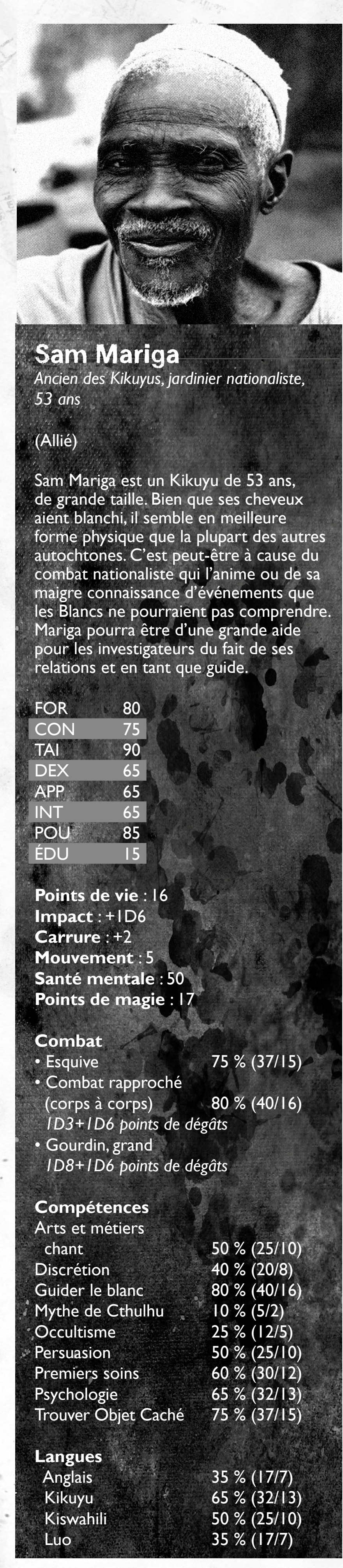
Mariga ne sait rien sur l'expédition Carlyle. Si les investigateurs semblent s'intéresser au surnaturel, il leur conseille de voir Johnstone Kenyatta. Le responsable des chemins de fer à Nairobi l'apprécie beaucoup et le laisse agir à sa guise tant que les jardins restent irréprochables. Mariga peut guider les investigateurs jusqu'à la Montagne du Vent Noir si ces derniers le désirent.

Neville Jermyn

Il est le descendant de l'explorateur Sir Wade Jermyn, auteur des *Observations sur les différentes parties de l'Afrique*, emporté par la démence en 1765. (Voir la nouvelle *Faits concernant feu Arthur Jermyn* de H.P. Lovecraft pour de plus amples détails.

Un entretien avec Jermyn et une réussite de **Psychologie** montrent que cet homme est aussi étrange que son ancêtre dément. Les visiteurs le rencontrent nécessairement à son bureau de l'administration coloniale, car ce juriste ne répond jamais quand on frappe chez lui.

Neville Jermyn est persuadé que le massacre de l'expédition Carlyle a été perpétré par un culte doté de pouvoirs surnaturels. Il est malheureusement



Sam Mariga

Ancien des Kikuyus, jardinier nationaliste, 53 ans

(Allié)

Sam Mariga est un Kikuyu de 53 ans, de grande taille. Bien que ses cheveux aient blanchi, il semble en meilleure forme physique que la plupart des autres autochtones. C'est peut-être à cause du combat nationaliste qui l'anime ou de sa maigre connaissance d'événements que les Blancs ne pourraient pas comprendre. Mariga pourra être d'une grande aide pour les investigateurs du fait de ses relations et en tant que guide.

FOR	80
CON	75
TAI	90
DEX	65
APP	65
INT	65
POU	85
ÉDU	15

Points de vie : 16
Impact : +1D6
Carrure : +2
Mouvement : 5
Santé mentale : 50
Points de magie : 17

Combat
- Esquive 75 % (37/15)
- Combat rapproché (corps à corps) 80 % (40/16)
  1D3+1D6 points de dégâts
- Gourdin, grand
  1D8+1D6 points de dégâts

Compétences

Arts et métiers chant	50 % (25/10)
Discrétion	40 % (20/8)
Guider le blanc	80 % (40/16)
Mythe de Cthulhu	10 % (5/2)
Occultisme	25 % (12/5)
Persuasion	50 % (25/10)
Premiers soins	60 % (30/12)
Psychologie	65 % (32/13)
Trouver Objet Caché	75 % (37/15)

Langues

Anglais	35 % (17/7)
Kikuyu	65 % (32/13)
Kiswahili	50 % (25/10)
Luo	35 % (17/7)

obnubilé par le mauvais culte – celui du Gorille blanc – et tous les faits doivent se plier à son préjugé. À l'entendre, Sir Aubrey connaissait le culte et son quartier général. Il comptait retrouver la cité en ruine découverte au XVIIIe siècle par Sir Jermyn dans le bassin du Congo, le berceau de toute civilisation humaine selon cet explorateur. Si les investigateurs parlent du Pharaon Noir, Neville leur rétorque qu'il a certainement dû surgir de cette même cité. Une réussite de **Psychologie** montre qu'il en est convaincu ; tout est nécessairement lié à cette antique cité.

Cette cité existe bel est bien. Neville conserve les cartes de son ancêtre qui montrent son emplacement dans les jungles du bassin du Congo. Le chemin de fer ougandais réduirait quelque peu la durée d'une expédition vers cette ville. Neville a toujours désiré retrouver la Cité du Gorille blanc, mais le courage lui manque. (Sir Aubrey n'avait bien sûr aucune intention de s'y rendre, mais c'était une couverture comme une autre.) Si les investigateurs usent de **Persuasion** ou de **Baratin** pour en apprendre plus sur le Gorille blanc, ils persuadent éventuellement Jermyn de les guider sur cette fausse piste. Si vous voulez en faire un scénario, mieux vaut qu'il n'ait rien à voir avec l'intrigue des *Masques de Nyarlathotep* ou le Mythe de Cthulhu.

Neville Jermyn peut aider les investigateurs en les conseillant sur les pistes de l'arrière-pays, le recrutement des porteurs, etc. Il affirme avoir engagé tous les porteurs de l'expédition Carlyle – bien plus qu'il n'en fallait d'ailleurs, mais Sir Aubrey insistait sur le nombre. Certains en ont conclu qu'il avait l'intention de ramener plus qu'il n'emportait. En fait, Sir Aubrey avait besoin de sacrifices humains pour le Dieu de la Langue Sanglante. Jermyn n'a jamais entendu parler de la Langue Sanglante, du Pharaon Noir ou de M'Weru.

Les investigateurs peuvent aussi s'introduire par effraction chez Neville Jermyn. Ils y découvrent de nombreux objets africains, parfois liés à l'étrange comme le signale une réussite d'**Occultisme**. Neville possède même un objet du Mythe : une horreur chasseresse sculptée dans l'ébène. Cet objet permet au porteur de lancer le sortilège *Contrôler une Horreur Chasseresse* sans le connaître. C'est un Luo de Nakura qui l'a cédé à Neville.

Les vieilles cartes indiquant l'emplacement de la Cité du Gorille blanc sont rangées dans le tiroir supérieur de son bureau.

Dr Horrace Starret

Ce médecin est aussi le recteur anglican de Nairobi. Les investigateurs le rencontrent à la mission (une école) qu'il a aidé à bâtir dans la ville noire ou au Nairobi State Hospital. S'ils mentionnent un prochain départ vers l'arrière-pays, il leur fait la leçon sur les maladies africaines, les araignées, grenouilles et serpents venimeux ainsi que les précautions nécessaires. Il ajoute que la région d'Aberdare est relativement tempérée et salubre.

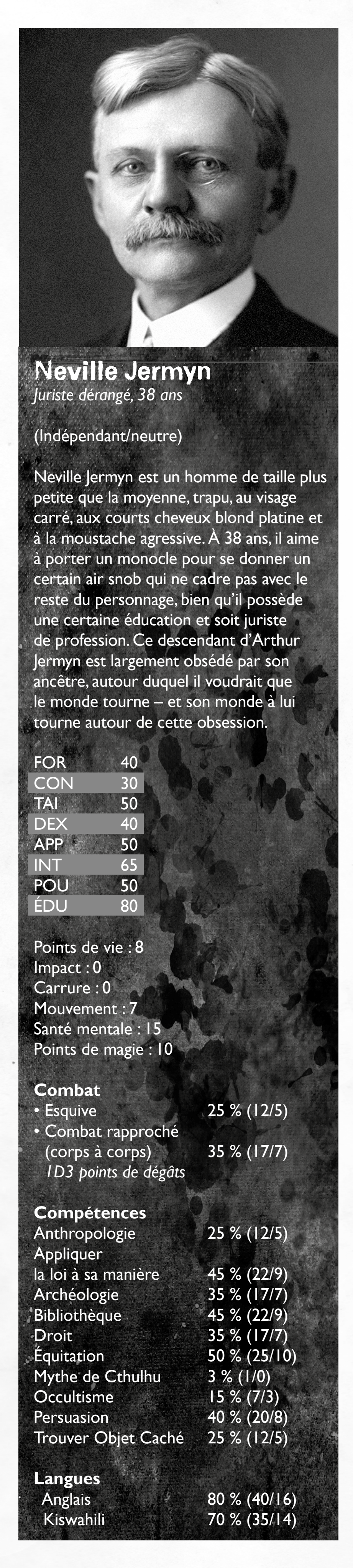
L'expédition Carlyle a contacté le Dr Starret pour se fournir en matériel médical, vaseline, opium, etc., car les pharmacies locales connaissaient une rupture de stock de quelques semaines. Miss Masters l'a remercié par un don très généreux aux œuvres de la paroisse. Le médecin lui en est très reconnaissant.

Par conséquent, il a été très affecté par l'annonce du massacre. Il a contribué à l'examen médical de certains cadavres ramenés à Nairobi pour y être enterrés. Ils étaient complètement déchiquetés. Les lambeaux auraient dû être dévorés par les animaux ou pourrir, mais ils étaient miraculeusement intacts après un séjour de plusieurs semaines dans la nature. La date approximative de la mort ne faisait pourtant pas de doute pour de multiples autres raisons. « *Une fin bien étrange, vous en conviendrez. Mais cela me conforte dans ma foi ; ces malheureux ont été condamnés par la main même du Maudit ! Seul un maléfice surnaturel peut expliquer la chose.* »

Le capitaine Montgomery et Leonard 'Lennie' Bumption

Nairobi abrite le quartier général des *African Rifles*. Le capitaine Montgomery lisse ses moustaches de plaisir quand les investigateurs lui transmettent les salutations de Natalie Smythe-Forbes et leur donne libre accès aux archives. Après de longues recherches, il apparaît qu'un seul des hommes ayant découvert le site du massacre est encore au Kenya, le sergent Leonard Bumption, simple messager à l'époque. Il est justement à la caserne et le capitaine Montgomery le fait aussitôt appeler dans son bureau.

Bumption explique que plusieurs groupes de recherche ont patrouillé la zone. Sa propre équipe a mis deux semaines à trouver l'horrible clairière. Selon lui, il ne fait aucun doute que les cadavres de Carlyle, Sir Aubrey, etc. étaient sur



Neville Jermyn

Juriste dérangé, 38 ans

(Indépendant/neutre)

Neville Jermyn est un homme de taille plus petite que la moyenne, trapu, au visage carré, aux courts cheveux blond platine et à la moustache agressive. À 38 ans, il aime à porter un monocle pour se donner un certain air snob qui ne cadre pas avec le reste du personnage, bien qu'il possède une certaine éducation et soit juriste de profession. Ce descendant d'Arthur Jermyn est largement obsédé par son ancêtre, autour duquel il voudrait que le monde tourne – et son monde à lui tourne autour de cette obsession.

FOR	40
CON	30
TAI	50
DEX	40
APP	50
INT	65
POU	50
ÉDU	80

Points de vie : 8
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7
Santé mentale : 15
Points de magie : 10

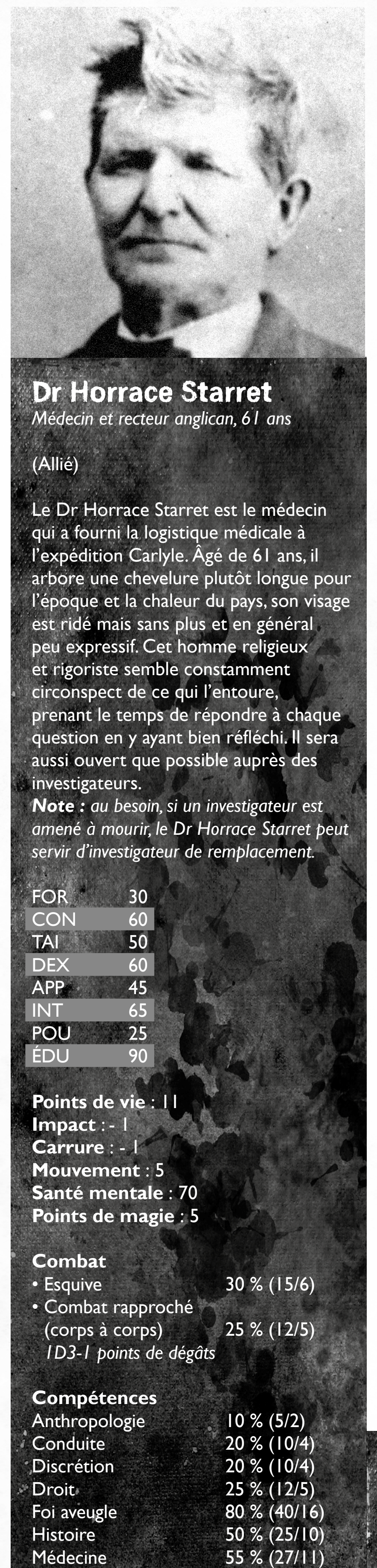
Combat
- Esquive 25 % (12/5)
- Combat rapproché (corps à corps) 35 % (17/7)
  1D3 points de dégâts

Compétences

Anthropologie	25 % (12/5)
Appliquer la loi à sa manière	45 % (22/9)
Archéologie	35 % (17/7)
Bibliothèque	45 % (22/9)
Droit	35 % (17/7)
Équitation	50 % (25/10)
Mythe de Cthulhu	3 % (1/0)
Occultisme	15 % (7/3)
Persuasion	40 % (20/8)
Trouver Objet Caché	25 % (12/5)

Langues

Anglais	80 % (40/16)
Kiswahili	70 % (35/14)



Dr Horrace Starret

Médecin et recteur anglican, 61 ans

(Allié)

Le Dr Horrace Starret est le médecin qui a fourni la logistique médicale à l'expédition Carlyle. Âgé de 61 ans, il arbore une chevelure plutôt longue pour l'époque et la chaleur du pays, son visage est ridé mais sans plus et en général peu expressif. Cet homme religieux et rigoriste semble constamment circonspect de ce qui l'entoure, prenant le temps de répondre à chaque question en y ayant bien réfléchi. Il sera aussi ouvert que possible auprès des investigateurs.
***Note :** au besoin, si un investigateur est amené à mourir, le Dr Horrace Starret peut servir d'investigateur de remplacement.*

FOR	30
CON	60
TAI	50
DEX	60
APP	45
INT	65
POU	25
ÉDU	90

Points de vie : 11
Impact : - 1
Carrure : - 1
Mouvement : 5
Santé mentale : 70
Points de magie : 5

Combat
- Esquive 30 % (15/6)
- Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
  1D3-1 points de dégâts

Compétences

Anthropologie	10 % (5/2)
Conduite	20 % (10/4)
Discrétion	20 % (10/4)
Droit	25 % (12/5)
Foi aveugle	80 % (40/16)
Histoire	50 % (25/10)
Médecine	55 % (27/11)
Occultisme	5 % (2/1)
Persuasion	60 % (30/12)
Pister	40 % (20/8)
Premiers soins	95 % (47/19)
Psychologie	20 % (10/4)

place. Il affirme avoir vu la tête tranchée d'Hypathia Masters. Il est certain qu'ils ont été tués par un culte mystérieux. En bon soldat, il cherche à devancer les désirs de ses supérieurs qui lui ont bien fait comprendre que l'affaire était classée – et devait le rester. Bumption est un menteur émérite, aucune réussite de **Psychologie** ne peut déceler s'il dit la vérité ou non. Consultez le passage le plus intéressant de son histoire (Aide de jeu KE-05, page suivante).

Si les investigateurs pensent à le lui demander, il se trouve que Lennie connaît Nails Nelson, comme un ivrogne en connaît un autre. Il l'a aperçu la nuit dernière au *Loyal Defender*, un pub proche de la caserne. Il serait heureux d'y accompagner ces messieurs, mais c'est le moment que le capitaine choisit pour perdre patience et congédier ce vaillant guerrier qui leur a surtout fait perdre du temps.

Aide de jeu KE-05 : le témoignage du sergent Bumption

Utilité de ce document : témoignage de la découverte des cadavres de l'expédition Carlyle par le sergent Bumption. (voir page suivante)

Bumption est un menteur émérite qui n'hésitera pas à user de son art. Il racontera tout ce que les investigateurs souhaitent entendre : l'affaire est classée et il est inutile d'y revenir.

Nails Nelson

Comme l'avait prévu Lennie, Nails Nelson se trouve au Loyal défenseur ou ne tarde pas à s'y montrer (65 % de chances par heure). Négligé et mal rasé, c'est un gaillard assez grand aux mains puissantes. C'est aussi un mendiant geignard parfaitement méprisable. Il traverse une si mauvaise passe qu'il en est réduit à chercher des mécènes dans cet abreuvoir à troufions.

Nelson ne sait pas vraiment grand-chose. Il ne se souvient de rien jusqu'à ce que les investigateurs lui paient un verre. Il y a 75 % de chances pour qu'un refus le rende agressif. S'ils acceptent, il leur dit avoir vu Jack Brady à Hong Kong, à

Savoir	
Savoir ès doctrine religieuse	60 % (30/12)
Science	
chimie	30 % (15/6)
Trouver Objet Caché	40 % (20/8)

Langues

Anglais	75 % (37/15)
Kiswahili	50 % (25/10)

TEMOIGNAGE
SERGENT BUMBTION

"C'était vraiment moche. J'n'avais jamais rien vu d'pareil. Des corps partout - enfin, pas des corps, des morceaux d'corps. Une tête par ici, un bras par là, déchirés comme du papier journal. À croire que ces pauvres types avaient été bouffés et recrachés par un putain de diable, j'd'mande pardon à la dame. Les chacals et les buses auraient dû les ronger jusqu'à l'os avant qu'on arrive, mais les nègres disaient que même les bêtes évitaient le coin et voulaient rien becqueter. Les animaux y sentent le mal, j'crois. Enfin, j'espère que j'reverrai jamais un truc pareil"

Aide de jeu KE-05 - Le témoignage du sergent Bumption

Nails Nelson
Mendiant geignard, 39 ans

FOR	75
CON	65
TAI	75
DEX	65
APP	35
INT	55
POU	30
ÉDU	20

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé mentale : 30
Points de magie : 6

Combat
- Esquive 60 % (30/12)
- Combat à distance (fusils) 50 % (25/10)
  Lee-Enfield cal. 303
  2D6+4 (E) points de dégâts
- Combat rapproché (corps à corps) 55 % (27/11)
  1D3+1D4 points de dégâts
- Gourdin, petit
  1D6+1D4 points de dégâts

Compétences

Discrétion	60 % (30/12)
Explosifs	25 % (12/5)
Électricité	15 % (7/3)
Occultisme	5 % (2/1)
Persuasion	15 % (7/3)
Raconter son histoire sous l'emprise de l'alcool	45 % (22/9)
Trouver Objet Caché	45 % (22/9)

Langues

Anglais	45 % (22/9)
Kikuyu	20 % (10/4)
Kiswahili	25 % (12/5)
Luo	20 % (10/4)
Nandi	10 % (5/2)

un moment ou un autre (trois verres sont nécessaires pour en savoir plus). Une fois qu'il s'est humecté le gosier, il se rappelle que c'était en 1923. Brady se trouvait au bar du *Lis jaune*, sur Wan Shing Street, près de Causeway Bay. C'est tout ce dont il se souvient et il est certain de ne rien oublier. De toute façon, Brady n'aurait jamais fait confiance à ce minable.

Nelson était alors de nouveau en prison pour désertion, à l'arrivée de l'expédition Carlyle. Il a entendu des centaines d'histoires sur toutes sortes de cultes et il est prêt à en inventer de nouvelles si ses interlocuteurs lui paient à boire. Il aimerait aussi travailler pour eux. Il affirme connaître le continent comme sa poche. Il parle un peu une multitude de langues ; les serveurs de divers pays lui ont enseigné quelques noms communs et les prostituées quelques verbes. Il peut rendre service aux investigateurs s'ils savent maintenir une discipline stricte et lui interdire l'alcool et la drogue. Mais quand les choses vont vraiment mal, il s'enfuit – en volant au passage tout ce qu'il peut. Il ne sait pas où peut se trouver la Montagne du Vent Noir, mais il est déjà allé dans la forêt d'Aberdare.

Roger Corydon

M. Corydon est sous-secrétaire aux Affaires intérieures, un contact affable et utile. C'est lui qui a supervisé toute l'enquête sur le massacre de l'expédition Carlyle, même si seul le gouverneur de la colonie en a retiré les honneurs. Le dossier est classé depuis longtemps, indique-t-il en haussant les épaules. Quelques Nandis ont été punis mais d'autres, certainement tout aussi coupables, ont réussi à s'échapper. Corydon s'étonne que cette affaire intéresse encore certains. « *Votre M. Elias m'en a parlé lui aussi. Un individu plutôt exalté. Je crains de l'avoir déçu.* » Les cadavres des porteurs ont été préservés par le froid intense et hors saison qui régnait dans la région. Les Nandis ont, sans aucun doute, tué et torturé les Blancs pour quelque horrible cérémonie secrète. Un jour, peut-être, on retrouvera les restes de Carlyle et de ses amis, ce qui mettra un point final à cette regrettable affaire.

Les investigateurs sont libres d'examiner les archives publiques pour retrouver la trace des témoins. Certains sont morts depuis, comme le lieutenant Mark Selkirk, dans un tragique incendie. La plupart ont changé de poste, de pays, voire de continent. L'armée gère elle-même ses archives d'affectation et acceptera peut-être d'aider les investigateurs.

Aide de jeu KE-06 : dossier des Affaires intérieures sur le massacre de l'expédition

C'est un dossier qui relate le massacre de l'expédition Carlyle. L'affaire est classée depuis longtemps. (voir ci-contre)

Utilité de ce document : ce document rassemble les différentes informations et les mystères qui entourent la disparition de l'expédition. Il indique aussi l'intervention d'Erica Carlyle dans la résolution du dossier.



Roger Corydon

Consciencieux employé aux Affaires intérieures

(Allié)

Roger Corydon est un petit homme de 41 ans, à la fine moustache noire, légèrement désœuvré mais rigoureux dans son travail. C'est avant tout un fonctionnaire, pour qui l'affaire Carlyle n'est qu'un regrettable accident dans la vie de la communauté kenyane. Il ne sera pas avare en détails bien que l'histoire commence à s'émousser dans son esprit, car il s'agit à n'en pas douter d'une affaire classée.

FOR	60
CON	70
TAI	65
DEX	65
APP	75
INT	65
POU	50
ÉDU	85

Points de vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 7
Santé mentale : 45
Points de magie : 10

Combat

• Esquive 32 % (16/6)
• Combat rapproché (corps à corps) 25 % (12/5)
1D3+1D4 points de dégâts

Compétence

Raconter son histoire de façon rigoureuse 55 % (27/11)

Dossier n°041078/1919
"Disparition de l'expédition Carlyle"
Date d'ouverture : 11 septembre 1919
Date de fermeture : 19 juin 1920

Etat : Classé

Superviseur :
Le sous-secrétaire des Affaires Internes, M. Roger Corydon

4 octobre 1919
L'expédition Carlyle est portée disparue. Elle aurait quitté Nairobi le 3 août 1919 pour un safari dans la Vallée du Grand Rift, au nord-ouest de Nairobi.
Personnes portées disparues : Roger Carlyle (américain), Sir Aubrey Penhew (anglais), Hypathia Masters (américaine), Dr Robert Huston (américain) et Jack Brady (américain). On estime qu'au moins une dizaine de porteurs les accompagnaient.

11 janvier 1920
Nouvelles concernant la disparition : des habitants du village de N'dovu (près de la forêt d'Aberdare, au nord du Grand Rift) parlent de nombreux cadavres, laissés sans sépultures, découverts dans les environs. (propos recueillis par Sam Mariga). Rien ne permet d'affirmer qu'il s'agit de membres de l'expédition Carlyle. Même, les mois passés depuis sa disparition infirment cette hypothèse.

10 avril 1920
Suite à la demande de Miss Erica Carlyle, plusieurs groupes de recherche seront envoyés pour explorer la région d'Aberdare.

12 mai 1920
Après deux semaines de recherche, le peloton du Lt. Mark Selkirk a découvert les restes de l'expédition au fond de tombes cachées dans la jungle. Les témoins parlent d'un charnier : une « clairière horrible et malsaine », aux odeurs pestilentielles et à la végétation noircie et incroyablement déformée.
La douzaine de corps retrouvés (ou de « morceaux » de corps) ainsi que le matériel indique qu'il s'agirait des cadavres des porteurs de l'expédition Carlyle. Ceux-ci ont été préservés par le froid intense et hors saison qui règne dans la région. Toutefois, aucun cadavre « Blanc » n'a pu être identifié.
Les témoins du peloton sont : Lt. Mark Selkirk, Major Sandy Evans, Adjudant Tom Moore, Messager Leonard Bumption.

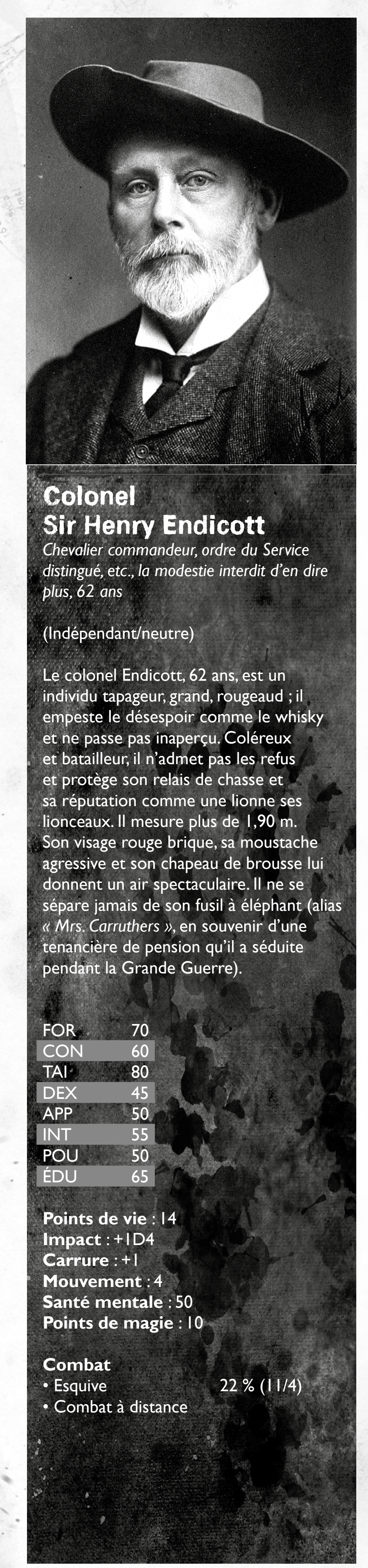
23 mais 1920
Après enquête, les Nandis ont, sans aucun doute, tué et torturé les Blancs pour quelque horrible cérémonie secrète. Les membres de l'expédition Carlyle sont maintenant considérés comme disparus.

8 juin 1920
5 Nandis ont été arrêtés, soupçonnés d'être responsable du massacre des membres de l'expédition.

19 juin 1920
5 Nandis pendus exécutés le 19 juin 1920 pour le massacre de l'expédition. Tous ont refusé d'avouer où ils avaient caché les cadavres des chefs blancs de l'expédition. Les victimes blanches ont certainement été emmenées dans un endroit secret pour y être torturées.

Mobile présumé des meurtriers : racisme.
Affaire classée.

Aide de jeu KE-06 - Dossier des affaires intérieures sur le massacre de l'expédition



Colonel Sir Henry Endicott

Chevalier commandeur, ordre du Service distingué, etc., la modestie interdit d'en dire plus, 62 ans

(Indépendant/neutre)

Le colonel Endicott, 62 ans, est un individu tapageur, grand, rougeaud ; il empeste le désespoir comme le whisky et ne passe pas inaperçu. Coléreux et batailleur, il n'admet pas les refus et protège son relais de chasse et sa réputation comme une lionne ses lionceaux. Il mesure plus de 1,90 m. Son visage rouge brique, sa moustache agressive et son chapeau de brousse lui donnent un air spectaculaire. Il ne se sépare jamais de son fusil à éléphant (alias *« Mrs. Carruthers »*, en souvenir d'une tenancière de pension qu'il a séduite pendant la Grande Guerre).

FOR	70
CON	60
TAI	80
DEX	45
APP	50
INT	55
POU	50
ÉDU	65

Points de vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 4
Santé mentale : 50
Points de magie : 10

Combat
• Esquive 22 % (11/4)
• Combat à distance

Fausses pistes : Le relais de chasse

Où les investigateurs rencontrent le colonel Endicott, un grand chasseur blanc, et découvrent les horreurs juvéniles qui infestent les terres proches de son relais.

Cet épisode fausse piste s'intéresse aux malheurs du colonel Endicott, grand chasseur blanc autoproclamé. Il vend de « l'Afrique authentique » à de riches touristes crédules, mais ses affaires sont actuellement au plus mal, suite à une série de meurtres bizarres perpétrés près de sa propriété.

Une petite bande de goules réside près de sa plate-forme d'observation, une cabane surélevée à quelques kilomètres du relais de chasse proprement dit. Cette construction offre un abri contre la pluie et les prédateurs, tout en permettant de voir parfaitement les animaux sauvages. Le colonel a été assez malchanceux pour la bâtir près d'un site funéraire tribal infesté par les goules depuis longtemps.

Bizarrement, les goules ne trouvent pas ici que leur nourriture, mais aussi de nouvelles recrues. Pour en savoir plus sur ces créatures et leur comportement, consultez les notes accompagnant les caractéristiques des petites goules, page 72.

L'intervention des investigateurs va les amener à se retrouver confrontés à ces créatures qui sont de plus en plus téméraires.

Une rencontre avec le colonel

Les investigateurs ne découvrent pas vraiment cette aventure, elle leur est plutôt imposée par le colonel Endicott lui-même.

Si l'Étoile de Nairobi existe toujours

Quel que soit le moment choisi par les investigateurs pour cette visite, leur sortie de *l'Étoile de Nairobi* coïncide avec l'entrée théâtrale du colonel Endicott.

Armé d'un fusil à éléphant (il n'hésite pas à tirer en l'air s'il a l'impression qu'on l'ignore), le colonel se plaint avec véhémence des journalistes importuns qui cherchent à détruire son existence. Comment peut-on prétendre qu'il se passe quelque chose « d'étrange » à son relais de chasse ? Tout le monde sait qu'il n'y a rien de plus naturel dans la brousse que les morts violentes et sanglantes ! Il ne se laisse pas attendrir par Natalie Smythe-Forbes en qui il voit une ennemie implacable décidée à le ruiner. Le colonel a même inventé plusieurs raisons (parfaitement irrationnelles) à une telle hostilité.

Or, si *l'Étoile de Nairobi* a bel et bien signalé les décès intervenus près de son relais, c'est dans un but informatif, dans l'espoir altruiste d'empêcher la mort d' autres personnes. La moindre marque d'intérêt ou de sympathie incite le colonel à se confier. Très vite, il invite les investigateurs à son relais. Il insiste tout particulièrement s'ils montrent une certaine habitude des enquêtes ou des meurtres. Il fait preuve d'un respect plus appuyé envers les éventuels Anglais du groupe et les investigateurs fortunés réveillent ses instincts mercantiles. Il ne lui faut pas longtemps pour les enrôler : ils doivent absolument l'aider à élucider les morts mystérieuses qui affectent son affaire.

Si l'Étoile a brûlé

S'il se trouve que, d'une manière ou d'une autre, les investigateurs n'ont pas été associés à l'incendie de *l'Étoile de Nairobi*, le colonel se rend à leur hôtel. Il a entendu parler d'eux comme des gens fiables qui pourraient accepter son offre. Il a été accusé de la destruction du journal en raison de ses menaces précédentes. Il est frappé d'ostracisme par toute la ville blanche. Les investigateurs pourraient-ils l'aider à sauver sa réputation ? Il accepte de régler tout dédommagement raisonnable. Il insiste en premier lieu pour qu'ils constatent qu'il n'avait aucune raison d'attaquer *l'Étoile*. Les affirmations selon lesquelles son relais est dangereux sont des inepties et il compte bien le prouver. Des touristes imprudents se sont laissés surprendre par des animaux sauvages, rien de plus.

Le colonel

Les gens du cru le considèrent avec affection – ou appréhension quand ils ont été victimes de son courroux. Laissez les dés déterminer qui est amical et qui ne l'est pas : un résultat impair indique qu'un citoyen particulier le déteste, un résultat pair le contraire. L'isolement de sa résidence et son mépris évident pour la société de Nairobi ne lui ont pas permis d'obtenir la moindre information intéressante concernant la véritable quête des investigateurs. Il peut leur apparaître comme un fou qui cherche

Atelier
Garage
Salle des trophées
Habitation des serviteurs
Terrasse
Cuisine
SDB
Vers la Salle des trophées
Salle à manger
Entrée
Salon
Bureau
Rez-de-chaussée
Chambres
Étage

Plan du relais de chasse



à les entraîner vers un destin funeste. Ce n'est qu'un officier en retraite, brusque et anxieux, qui a vu les galons de général lui échapper quand la guerre s'est terminée prématurément (selon ses termes).

C'est un homme seul. Tous ses employés se sont enfuis, à l'exception de Joe le Silencieux, un autochtone taciturne. Joe le Silencieux habite au relais. Il ne parle pas parce qu'il n'a rien à dire, ni au colonel ni à ses invités habituels.

Les contes du relais de chasse

Voici les informations que les investigateurs peuvent recueillir sur le relais et ses morts mystérieuses. Tout est vrai. Certains éléments figurent dans des articles de presse et d'autres sont communiqués par des habitants de Nairobi (n'utilisez que la deuxième solution si *l'Étoile de Nairobi* est en cendres). Vous pouvez ajouter quelques fausses rumeurs de votre invention pour perturber les investigateurs. Les tribus cannibales sont une bonne source d'inspiration, de même que les vagabonds blancs, fous et meurtriers. Ces derniers peuvent aussi servir à appâter plus sérieusement une équipe hésitante.

Cinq personnes ont trouvé la mort. Trois étaient des touristes, un Anglais et deux Américains, des hôtes du colonel. Les deux autres travaillaient pour lui comme domestiques. Tous ont été tués à proximité du relais, mais à des endroits différents. Un examen des positions, accompagné d'une réussite d'**INT**, montre qu'elles entourent la plate-forme.

Les cadavres avaient été partiellement dévorés. Des chasseurs locaux affirment que certaines des morsures étaient très petites – des singes peut-être. Étant donné l'isolement des lieux et l'état des cadavres, il n'y a pas eu d'autopsie.

La tribu boyoyva (le relais et la plate-forme se trouvent sur son territoire) a toujours mis en garde les voyageurs contre cet endroit, très fréquenté par les chacals et les gros félins.

Une tribu malveillante du territoire boyoyva aurait été exterminée par des tribus voisines il y a plusieurs siècles.

Selon *l'Étoile de Nairobi*, les cinq morts sont dues à un lion solitaire que les autorités devraient rechercher et tuer. Natalie Smythe-Forbes ne réfute pas pour autant les rumeurs qui font état d'étranges petites créatures dans la zone des meurtres. Elle imagine aussi sans difficulté que les herbivores évitent une zone où séjournent un grand nombre de prédateurs. Enfin,

elle ne verrait rien d'étonnant à ce que le phénomène fasse l'objet d'un culte ou d'une religion tribale. Les mystères font vendre les journaux. Le journal n'accuse jamais Endicott de malveillance. Natalie Smythe-Forbes le croit parfaitement innocent. Mais il est de son devoir de prévenir le public des dangers de l'endroit. Cette mauvaise publicité n'est, bien sûr, pas du goût du colonel.

La version officielle de la police et de l'armée accuse aussi un lion, une meute de chacals et la malchance. Les autres indices sont écartés comme rumeurs indigènes. Si l'entretien s'éternise, un membre de la police ou du gouvernement local finit éventuellement par suggérer que le colonel est peut-être coupable de négligence : l'alcool peut expliquer bien des choses. Il n'y a ni témoin ni preuve pour étayer ce soupçon.

Le trajet jusqu'au relais

Si les investigateurs se montrent un tant soit peu compatissants, le colonel les emmène rapidement à son relais, au sud-ouest de la ville, dans ce qui deviendra plus tard le parc national de Nairobi. Nairobi est une ville à la limite de la nature sauvage et le colonel profite de cette situation rare. Chez lui, de riches touristes indolents peuvent admirer les animaux de la brousse et jouer les aventuriers à quatre petites heures de route de la civilisation. Le trajet est difficile, pour les passagers comme pour les véhicules, mais les vastes étendues, les montagnes à l'arrière-plan et la vie sauvage exotique gardent tous les visiteurs en haleine. Le colonel possède son propre camion, avec trois places à l'avant et deux autres, nettement moins confortables, à l'arrière. Le colonel n'acceptera jamais qu'une femme blanche s'installe à l'arrière.

Le relais

La résidence est située à proximité d'un trou d'eau et des pistes empruntées par le gibier. Les touristes peuvent donc admirer les animaux sans trop s'éloigner de leur hôtel. C'est particulièrement utile dans le cas des observations nocturnes, qui peuvent être dangereuses. Une plate-forme d'affût a été construite pour plus de sécurité, à quelques kilomètres de là.

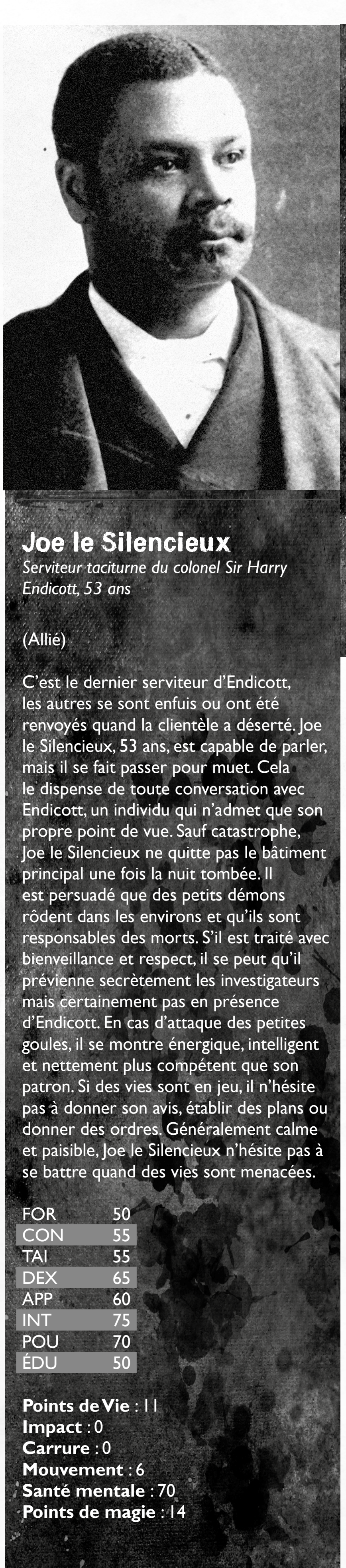
Le colonel encourage ses invités à explorer les lieux. Les investigateurs peuvent voir les sites des drames, tous proches de la plate-forme (cf. *Les Contes du relais de chasse*, p. 68). Le gibier local comprend zèbres, gnous, impalas, girafes, rhinocéros noirs, lions, guépards, léopards, phacochères et autruches. Les éléphants sont rares mais on en rencontre parfois. Des crocodiles et des hippopotames se prélassent dans les mares du fleuve Mbagathi-Athi, non loin de là.

Utilisez ou adaptez les caractéristiques des créatures données dans le *Manuel du Gardien V7*. Privilégiez les gazelles et les impalas (Sentir 60 %, mouvement 14 et 9 points de vie).

La résidence principale

La résidence est un relais classique de safari, avec des têtes d'animaux empaillés sur les murs, des peaux de zèbres et de lions en guise de tapis, et nombre de fusils étincelants rangés sur les râteliers (huit dans le cas présent, le plus gros étant un fusil à éléphant). La construction abrite un vaste salon et un bureau à l'avant, une cuisine, une salle de bains et les quartiers des domestiques à l'arrière, plus six chambres à l'étage. Le





Joe le Silencieux

Serviteur taciturne du colonel Sir Harry Endicott, 53 ans

(Allié)

C'est le dernier serviteur d'Endicott, les autres se sont enfuis ou ont été renvoyés quand la clientèle a déserté. Joe le Silencieux, 53 ans, est capable de parler, mais il se fait passer pour muet. Cela le dispense de toute conversation avec Endicott, un individu qui n'admet que son propre point de vue. Sauf catastrophe, Joe le Silencieux ne quitte pas le bâtiment principal une fois la nuit tombée. Il est persuadé que des petits démons rôdent dans les environs et qu'ils sont responsables des morts. S'il est traité avec bienveillance et respect, il se peut qu'il prévienne secrètement les investigateurs mais certainement pas en présence d'Endicott. En cas d'attaque des petites goules, il se montre énergique, intelligent et nettement plus compétent que son patron. Si des vies sont en jeu, il n'hésite pas à donner son avis, établir des plans ou donner des ordres. Généralement calme et paisible, Joe le Silencieux n'hésite pas à se battre quand des vies sont menacées.

FOR	50
CON	55
TAI	55
DEX	65
APP	60
INT	75
POU	70
ÉDU	50

Points de Vie : 11
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 6
Santé mentale : 70
Points de magie : 14

Combat

• Esquive	32 % (16/6)
• Combat à distance (fusils)	55 % (27/11)
Lee-Enfield cal. 303 *2D6+4 (E) points de dégâts*	
• Corps à corps *1D3 points de dégâts*	55 % (27/11)
• Couteau de cuisine *1D4+2 (E) points de dégâts*	

Compétences

Arts et métiers cuisiner et briquer	70 % (35/14)
Conduite	60 % (30/12)
Conduite engin lourd	30 % (15/6)
Discrétion	60 % (30/12)
Occultisme	5 % (2/1)
Persuasion	55 % (27/11)
Science chimie	15 % (7/3)
Servir Sir Harry	60 % (30/12)
Trouver objet caché	80 % (40/16)

Langues

Anglais	40 % (20/8)
Kikuyu	85 % (42/17)
Kiswahili	30 % (15/6)
Nandi	35 % (17/7)

niveau de confort est particulièrement élevé. Une pompe fournit toute l'eau nécessaire et Joe le Silencieux se charge de la cuisine. On trouve aussi un atelier, un garage, une citerne et tout ce que vous jugez utile d'ajouter – le tout entouré d'une épaisse haie d'épineux fermée par un portail.

La plate-forme

Après avoir admiré la résidence principale et ses annexes, les investigateurs vont vouloir examiner la plate-forme d'observation (peut-être pendant qu'ils font le tour des sites fatals).

C'est une petite cabane de trois pièces, bâtie sur pilotis près des berges du Mbagathi-Athi. Elle contient de la nourriture séchée et de l'eau pour trois jours, deux paires de jumelles, une caisse de Glenlivet (réserve privée du colonel Endicott) et sept lits de camp. Deux fusils Lee-Enfield (2D6+4 points de dégâts), un pistolet Webley (1D10 points de dégâts) et cent cartouches pour chaque arme sont rangés dans un placard discret. Il faut une réussite de **Trouver Objet Caché** pour remarquer son contour dans la paroi.

On accède à la plate-forme par une échelle vieillie et grinçante. Elle s'appuie sur un des pilotis auquel elle est assez mal arrimée, prête à provoquer un accident. Une maladresse en **CON** détache l'échelle de son support et la chute inflige 2D6 points de dégâts. Deux heures de travail, un marteau, des clous et une réussite de **DEX** suffisent à remettre les choses en ordre. C'est la seule façon de monter ou de descendre ; il n'y a aucune corde sur la plate-forme.

Le jour

De jour, l'endroit paraît assez inoffensif. Il est d'une beauté saisissante. C'est aussi l'avis des Boyoyvas qui trouvent ici un certain réconfort dans les heures de chagrin. Un examen attentif et une réussite de **Pister** permettent de découvrir une quantité d'empreintes d'enfants sur le sable, à quelques centaines de mètres du fleuve. De ce côté-là, les entrées des tunnels des goules ont été bouchées par les adultes qui savent l'endroit très fréquenté par les humains. Une fois déblayées, ces entrées ressemblent à de gros terriers de lapins. Elles sont bien trop petites pour qu'un investigateur y pénètre. Sauf réussite de **Mythe de Cthulhu**, les investigateurs les attribueront certainement à un quelconque animal.

La nuit

Pour comprendre ce qui arrive, le mieux est de passer toute une nuit sur la plate-forme. La méthode est dangereuse puisque c'est ainsi qu'ont péri toutes les victimes blanches. Les cadavres ont ensuite été emportés à l'écart. Le colonel suppose que ses clients se sont éloignés et ont été attaqués. Il ne lui est jamais venu à l'esprit que les cadavres ont pu être délibérément déplacés.

Dès leur première nuit sur la plate-forme, les investigateurs sont attaqués par les petites goules. Émergeant des tunnels voisins, une première vague de 1D10 petits monstres rampe en silence vers l'échelle et l'escalade. Accordez à chaque investigateur un test d'**Écouter** pour repérer les faibles grincements de l'échelle.

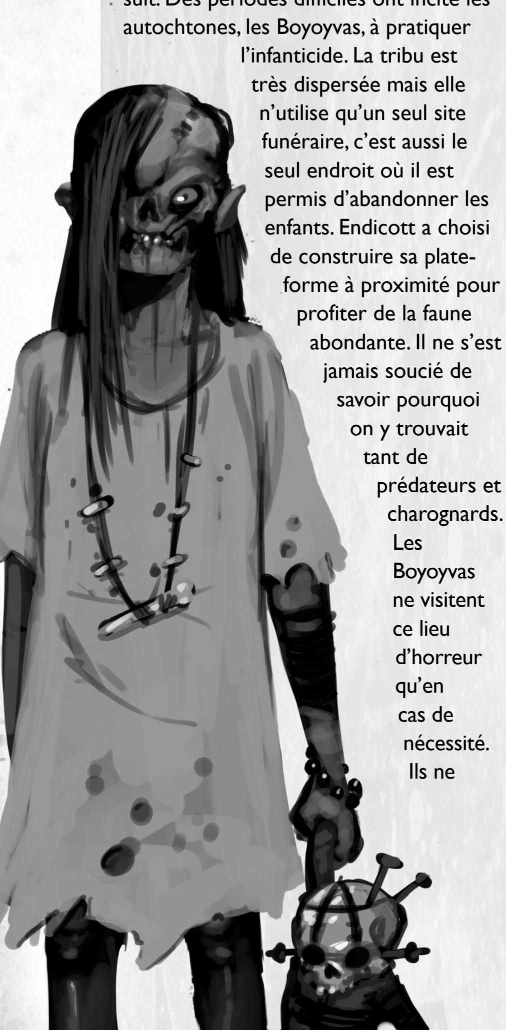
Quand elles attaquent, les goules poussent quantité de cris aigus. Elles s'expriment dans leur propre langue qu'une réussite de **Mythe de Cthulhu** identifie. Aucune communication ou négociation n'est pourtant possible avec ces esprits butés et dégénérés.

Les petites goules tombent sans hésiter sur leurs proies, visant le visage et le ventre. Leur force et leur vitesse sont sans rapport avec leur taille. Quand les premières sont éliminées, d'autres suivent certainement. Quand leurs pertes dépassent les vingt individus, elles se regroupent et reviennent en masse. Elles s'acharnent sur les pilotis,

Petites goules

Pouvez-vous imaginer un cercle de créatures canines accroupies dans un cimetière autour d'un petit enfant qui apprend à se nourrir comme elles ? Le prix des échangés, je suppose - le vieux mythe des bébés échangés au berceau contre les rejetons du peuple étrange. Pickman me montrait ce qui arrivait à ces bébés volés - comment ils grandissaient - et je commençais à voir d'étranges points communs entre les visages humains et les faces non humaines.
— H.P. Lovecraft, *Le Modèle de Pickman*

Les terriers au voisinage de la plate-forme abritent des dizaines de ces créatures voraces. Exploitez tout l'imaginaire qui entoure ces petits êtres et laissez planer le mystère.
Si le mystère doit absolument être éclairci, un examen comparatif des divers cadavres et des réussites en **Sciences (anthropologie)** et **Histoire** permettent d'établir ce qui suit. Des périodes difficiles ont incité les autochtones, les Boyoyvas, à pratiquer l'infanticide. La tribu est très dispersée mais elle n'utilise qu'un seul site funéraire, c'est aussi le seul endroit où il est permis d'abandonner les enfants. Endicott a choisi de construire sa plate-forme à proximité pour profiter de la faune abondante. Il ne s'est jamais soucié de savoir pourquoi on y trouvait tant de prédateurs et charognards. Les Boyoyvas ne visitent ce lieu d'horreur qu'en cas de nécessité. Ils ne comprennent pas pourquoi Endicott a voulu s'installer là. C'était certainement l'endroit le moins approprié de tout leur territoire. Ils ont préféré ignorer poliment ce choix répugnant. D'ailleurs, la chasse qu'il fait aux prédateurs améliore la sécurité de leur site funéraire.
Année après année, les enfants abandonnés (surtout des filles) ont été sauvés par une petite bande de goules. Elles ont joyeusement partagé leur nourriture écœurante et leurs habitudes obscènes avec eux. Dans ces conditions, la transformation en goule intervient rapidement. Vers 8 ou 9 ans, les ex-petites goules deviennent adultes et sont rejetées par la meute. Elles partent s'établir dans d'autres endroits de la région. Malgré leurs origines humaines, ces petites goules sont aussi vicieuses que leurs maîtres et bienfaiteurs. Rien ne les distingue de celles qui sont goules dès la naissance. L'étude de plusieurs spécimens permet de faire le lien entre âge et dégénérescence.
Pour les goules adultes, se référer au *Manuel du Gardien V7*, p. 293.



Petites goules, 3-6 ans

Carac.	**Moy.**	**Jet**
FOR	65	(2D6+6 x5)
CON	65	(2D6+6 x5)
TAI	20	(1D6 x5)
DEX	60	(2D6+1 x5)
INT	60	(2D6+1 x5)
POU	60	(2D6+1 x 5)

Points de vie moy. : 8
Impact moy. : 0
Carrure moy. : 0
Mouvement : 9
Perte de Santé mentale : 0/1D6

- Combat rapproché 40 % (20/8)
  1D6 points de dégâts
- Esquive 40 % (20/8)
- Mordre et serrer (manœuvre)
  1D4 points de dégâts par round
  Quand une goule parvient à mordre un adversaire, elle s'accroche à lui de toute la force de ses crocs plutôt que d'attaquer avec ses griffes. La morsure inflige alors 1D4 points de dégâts automatiquement, chaque round. Un test opposé de **FOR** est nécessaire pour se débarrasser de la goule et mettre un terme aux dégâts de la morsure.

Compétences

Creuser	75 %
Discrétion	80 %
Écouter	70 %
Grimper	85 %
Pister	50 %
Sauter	75 %
Se cacher	60 %
Trouver Objet Caché	50 %

Protection : Les armes à feu et les projectiles ne leur infligent que la moitié de leurs dégâts ordinaires (arrondie à l'entier inférieur).

frappent et mordent sans relâche, toute idée de discrétion emportée par une frénésie sanglante.

Quand la plate-forme finit par s'écrouler, ses occupants perdent 2D6 points de vie dans la chute. Vérifiez si certains sont sonnés ou sous le choc : ils ne peuvent pas s'enfuir pour se mettre à l'abri et subissent, chacun, l'assaut de 1D6 petites goules.

Les attaques des goules doivent être mises en scène avec un maximum de frénésie cauchemardesque. Ces créatures grandes comme des poupées mettent une force terrifiante au service de leur abominable appétit. Leur assaut organisé devrait laisser un souvenir inoubliable aux survivants.

Si certains investigateurs en réchappent, les goules qui restent attaquent ensuite la résidence. Elles sont assez intelligentes pour comprendre qu'il leur faut absolument se débarrasser de tous ceux qui connaissent leur existence.

Dans ce cas, certaines se glissent par les fenêtres de l'étage, tandis que d'autres se dissimulent dans les herbes hautes en attendant de sauter sur ceux qui fuient le bâtiment.

Le site funéraire

Le site funéraire des Boyoyvas est situé à moins de 800 m de la plate-forme d'observation. Une exploration des environs permet de trouver 1D3+1 cadavres récemment enterrés. Tous sont morts de causes naturelles mais les corps ont, depuis, été grignotés par en dessous par les goules, ou déterrés et dévorés par d'autres charognards.

Des tunnels relient cet endroit aux abords de la plate-forme et aux terriers des petites goules le long du fleuve. Ce sont elles qui ont creusé ces galeries. Seul un adulte de TAI de 40 ou moins peut s'y faufiler aisément. Les autres restent coincés au premier échec de **DEX**, jusqu'à ce que des goules les découvrent ou que leurs collègues réussissent à les dégager. Les terriers eux-mêmes fourmillent de petites goules. Rencontrer cette masse grouillante de prédateurs dans l'obscurité étouffante des tunnels coûte 2/1D10 points de SAN. Les goules protègent férocement leurs galeries.



Aides de jeu

Extrait du registre d'Ahja Singh (registre d'import-export)

Date	Qté	Biens transités	Destination
jeudi, janvier 03, 1924	1	objet d'art	Emerson Imports, WS NY – USA
vendredi, janvier 11, 1924	1	objet d'art	Emerson Imports, WS NY – USA
samedi, janvier 12, 1924	3	objets d'art	Vitor pizziti, Via Alloro 4, Palermo, Sicily – Italie
lundi, janvier 21, 1924	1	objet d'art	Emerson Imports, WS NY – USA
samedi, février 02, 1924	1	tonnelet de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
5 février 1924	1	objet d'art	Emerson Imports, WS NY – USA
6 février 1924	1	brique de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
8 février 1924	1	tonnelet de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
12 février 1924	1	brique de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
13 février 1924	1	brique de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
20 février 1924	1	tonnelet de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
23 février 1924	1	objet d'art (65x32x48 cm)	Emerson Imports, WS NY – USA
25 février 1924	2	objets d'art (57x24x26 cm)	Yurisa Sugahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo – Japon
27 février 1924	1	objet d'art	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor – Australie
7 mars 1924	1	objet d'art (64x50x17cm)	Emerson Imports, WS NY – USA
7 mars 1924	1	tonnelet de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
7 mars 1924	1	brique de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
15 mars 1924	1	objet d'art (20x12 cm)	Emerson Imports, WS NY – USA
17 mars 1924	1	objet d'art (3x2 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury London – United Kingdom
18 mars 1924	1	briquette de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
22 mars 1924	1	objet d'art (45x27x34 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury London – United Kingdom
1 avril 1924	1	tonnelet de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
1 mai 1924	1	objet d'art (15x19 cm)	Emerson Imports, WS NY – USA
3 mai 1924	2	objets d'art	Omar Shakti, Gezira Mohammed – Egypte
3 mai 1924	1	brique de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
9 mai 1924	1	objet d'art (21x5 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury London – United Kingdom
10 mai 1924	1	objet d'art (8x14 cm)	Emerson Imports, WS NY – USA
10 mai 1924	1	objet d'art (8x18 cm)	Emerson Imports, WS NY – USA
15 mai 1924	3	objets d'art	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor – Australie
16 mai 1924	1	objet d'art (75x28x36 cm)	Yurisa Sugahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo – Japon
2 juin 1924	1	objet d'art	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
6 juin 1924	2	briques de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
7 juin 1924	1	objet d'art (12x16 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury London – United Kingdom
12 juin 1924	1	objet d'art (82x26x31 cm)	Emerson Imports, WS NY – USA
23 juin 1924	2	objets d'art	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor – Australie

Extrait du registre d'Ahja Singh (registre d'import-export)

Provenance	Frais	Statut	Note
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£11,00	Ok	En transit du 2/1/1924 au 3/1/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£11,00	Ok	En transit du 10/1/1924 au 11/1/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£17,75	Ok	En transit du 9/1/1924 au 12/1/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£10,00	Ok	En transit du 17/1/1924 au 21/1/1924
Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai – Chine	£2,50	Ok	En transit du 2/2/1924 au 8/2/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£11,00	Ok	En transit du 31/1/1924 au 5/2/1924
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury London – United Kingdom	£1,50	Ok	En transit du 6/2/1924 au 13/2/1924
Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai – Chine	£1,50	Ok	En transit du 8/2/1924 au 13/2/1924
Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai – Chine	£2,50	Ok	En transit du 12/2/1924 au 18/2/1924
Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai – Chine	£1,50	Ok	En transit du 13/2/1924 au 19/2/1924
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury London – United Kingdom	–	Annulée	En transit du 20/2/1924 au 23/2/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	–	Annulée	En transit du 20/2/1924 au 23/2/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	–	Annulée	En transit du 21/2/1924 au 23/2/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£9,75	Ok	En transit du 25/2/1924 au 27/2/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£10,00	Ok	En transit du 4/3/1924 au 7/3/1924
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury London – United Kingdom	£2,50	Ok	En transit du 7/3/1924 au 14/3/1924
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury London – United Kingdom	£1,50	Ok	En transit du 7/3/1924 au 15/3/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£9,00	Ok	En transit du 13/3/1924 au 15/3/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£8,75	Ok	En transit du 14/3/1924 au 17/3/1924
Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai – Chine	£2,50	Ok	En transit du 18/3/1924 au 24/3/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£10,75	Ok	En transit du 20/3/1924 au 22/3/1924
Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai – Chine	£1,50	Ok	En transit du 1/4/1924 au 8/4/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£10,00	Ok	En transit du 28/4/1924 au 1/5/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£6,75	Ok	En transit du 2/5/1924 au 3/5/1924
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury London – United Kingdom	£1,50	Ok	En transit du 3/5/1924 au 10/5/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£8,75	Ok	En transit du 8/5/1924 au 9/5/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£9,00	Ok	En transit du 7/5/1924 au 10/5/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£10,00	Ok	En transit du 7/5/1924 au 10/5/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£8,25	Ok	En transit du 14/5/1924 au 15/5/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£2,50	Ok	En transit du 15/5/1924 au 16/5/1924
Emerson Imports, West Side, New York – Etats-Unis	£2,40	Ok	En transit du 2/06/1924 au 4/6/1926
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury London – United Kingdom	£4,50	Ok	En transit du 6/6/1924 au 16/6/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£9,75	Ok	En transit du 6/6/1924 au 7/6/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£13,00	Ok	En transit du 9/6/1924 au 12/6/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£8,20	Ok	En transit du 21/6/1924 au 23/6/1924

Extrait du registre d'Ahja Singh (registre d'import-export)

Date	Qté	Biens transités	Destination
25 juin 1924	3	tonnelets de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
28 juin 1924	1	brique de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
1 juillet 1924	3	objets d'art (3x1 cm)	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai – Chine
5 juillet 1924	1	objet d'art	Emerson Imports, WS NY – USA
7 juillet 1924	1	tonnelet de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
16 juillet 1924	1	tonnelet de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
19 juillet 1924	1	briquette de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
19 juillet 1924	1	objet d'art (75x28x36 cm)	Yurisa Sugahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo – Japon
22 juillet 1924	1	objet d'art (1x2 cm)	Yurisa Sugahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo – Japon
24 juillet 1924	1	objet d'art	Carl Stanford, 3263 Domoszló, Erzsébet tér 49 – Hongrie
1 août 1924	1	objet d'art	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury London – United Kingdom
8 août 1924	1	brique de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
19 août 1924	1	objet d'art	Emerson Imports, WS NY – USA
21 août 1924	1	objet d'art	Emerson Imports, WS NY – USA
28 août 1924	1	objet d'art	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury London – United Kingdom
29 août 1924	1	brique de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
4 septembre 1924	1	objet d'art (44x37x36 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury London – United Kingdom
6 septembre 1924	1	objet d'art	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor – Australie
6 septembre 1924	5	objets d'art	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor – Australie
8 septembre 1924	3	objets d'art (23x19 cm)	Emerson Imports, WS NY – USA
9 septembre 1924	1	objet d'art (1x2 cm)	Yurisa Sugahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo – Japon
13 septembre 1924	1	briquette de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
1 octobre 1924	1	écrit	Carl Stanford, 3263 Domoszló, Erzsébet tér 49 – Hongrie
4 octobre 1924	1	objet d'art (1x2 cm)	Omar Shakti, Gezira Mohammed – Egypte
6 octobre 1924	2	objets d'art (57x24x26 cm)	Yurisa Sugahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo – Japon
8 octobre 1924	1	objet d'art	M. Hermann Liebensmacher, 27 impasse du puit, Valence – France
9 octobre 1924	1	objet d'art	Emerson Imports, WS NY – USA
10 octobre 1924	1	tonnelet de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
16 octobre 1924	1	objet d'art	Emerson Imports, WS NY – USA
21 octobre 1924	1	objet d'art	M. Hermann Liebensmacher, 27 impasse du puit, Valence – France
25 octobre 1924	1	objet d'art	Emerson Imports, WS NY – USA
29 octobre 1924	1	brique de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi

Provenance	Frais	Statut	Note
Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai – Chine	£6,50	Ok	En transit du 25/6/1924 au 30/6/1924
Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai – Chine	£2,50	Ok	En transit du 28/6/1924 au 5/7/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£19,75	Ok	En transit du 28/6/1924 au 1/7/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£10,00	Ok	En transit du 3/7/1924 au 5/7/1924
Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai – Chine	£1,50	Ok	En transit du 7/7/1924 au 14/7/1924
Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai – Chine	£2,50	Ok	En transit du 16/7/1924 au 23/7/1924
Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai – Chine	£2,50	Ok	En transit du 19/7/1924 au 26/7/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£1,50	Ok	En transit du 18/7/1924 au 19/7/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£1,50	Ok	En transit du 19/7/1924 au 22/7/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£13,00	Ok	En transit du 22/7/1924 au 24/7/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£8,75	Ok	En transit du 30/7/1924 au 1/8/1924
Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai – Chine	£2,50	Ok	En transit du 8/8/1924 au 15/8/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£10,00	Ok	En transit du 18/8/1924 au 19/8/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£12,00	Ok	En transit du 20/8/1924 au 21/8/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£11,75	Ok	En transit du 26/8/1924 au 28/8/1924
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury London – United Kingdom	£1,50	Ok	En transit du 29/8/1924 au 5/9/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£11,75	Ok	En transit du 1/9/1924 au 4/9/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£10,00	Ok	En transit du 5/9/1924 au 6/9/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£12,00	Ok	En transit du 5/9/1924 au 6/9/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£17,00	Ok	En transit du 5/9/1924 au 8/9/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£1,50	Ok	En transit du 6/9/1924 au 9/9/1924
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury London – United Kingdom	£1,50	Ok	En transit du 13/9/1924 au 19/9/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£9,00	Ok	En transit du 29/9/1924 au 1/10/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£4,75	Ok	En transit du 2/10/1924 au 4/10/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£2,50	Ok	En transit du 4/10/1924 au 6/10/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£7,75	Ok	En transit du 4/10/1924 au 8/10/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£10,00	Ok	En transit du 7/10/1924 au 9/10/1924
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury London – United Kingdom	£1,50	Ok	En transit du 10/10/1924 au 15/10/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£10,00	Ok	En transit du 15/10/1924 au 16/10/1924, fragile
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£9,75	Ok	En transit du 20/10/1924 au 21/10/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£13,00	Ok	En transit du 22/10/1924 au 25/10/1924
Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai – Chine	£2,50	Ok	En transit du 29/10/1924 au 3/11/1924

Extrait du registre d'Ahja Singh (registre d'import-export)

Extrait du registre d'Ahja Singh (registre d'import-export)

Date	Qté	Biens transités	Destination
1 novembre 1924	1	objet d'art	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor – Australie
1 novembre 1924	1	objet d'art (75x28x36 cm)	Emerson Imports, WS NY – USA
3 novembre 1924	1	objet d'art (10x14 cm)	Emerson Imports, WS NY – USA
11 novembre 1924	1	objet d'art (12x6 cm)	Omar Shakti, Gezira Mohammed – Egypte
20 novembre 1924	1	objet d'art	Emerson Imports, WS NY – USA
20 novembre 1924	1	objet d'art (51x38x48 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury London – United Kingdom
24 novembre 1924	1	brique de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
28 novembre 1924	2	objets d'art	Emerson Imports, WS NY – USA
29 novembre 1924	2	briques de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
29 novembre 1924	1	brique de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
1 décembre 1924	1	brique de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
4 décembre 1924	1	objet d'art (14x6 cm)	Omar Shakti, Gezira Mohammed – Egypte
15 décembre 1924	1	brique de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
17 décembre 1924	2	objets d'art	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
17 décembre 1924	1	objet d'art	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
17 décembre 1924	2	briques de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
19 décembre 1924	1	objet d'art	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor – Australie
20 décembre 1924	1	objet d'art (3x1 cm)	Omar Shakti, Gezira Mohammed – Egypte
22 décembre 1924	3	objets d'art	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai – Chine
25 décembre 1924	1	objet d'art	Emerson Imports, WS NY – USA
5 janvier 1925	3	objets d'art	Vitor pizziti, Via Alloro 4, Palermo, Sicily – Italie
9 janvier 1925	1	tonnelet de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
	2	objets d'art	Omar Shakti, Gezira Mohammed – Egypte
	1	brique de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
	1	tonnelet de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
	1	tonnelet de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
	1	objet d'art	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
	1	tonnelet de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi
	1	objet d'art	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury Londres – Royaume Uni
	1	briquette de thé	Tandoor Singh, Brown city – Nairobi

Provenance	Frais	Statut	Note
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£8,00	Ok	En transit du 29/10/1924 au 1/11/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£13,00	Ok	En transit du 30/10/1924 au 1/11/1924, confier à Billy
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£13,00	Ok	En transit du 30/10/1924 au 3/11/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£6,75	Ok	En transit du 10/11/1924 au 11/11/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£13,00	Ok	En transit du 19/11/1924 au 20/11/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£10,75	Ok	En transit du 17/11/1924 au 20/11/1924 – cadenasser la caisse
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury London – United Kingdom	£2,50	Ok	En transit du 24/11/1924 au 1/12/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£18,00	Ok	En transit du 26/11/1924 au 28/11/1924
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury London – United Kingdom	£4,50	Ok	En transit du 29/11/1924 au 5/12/1924
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury London – United Kingdom	£1,50	Ok	En transit du 29/11/1924 au 5/12/1924
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury London – United Kingdom	£2,50	Ok	En transit du 1/12/1924 au 8/12/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£6,75	Ok	En transit du 1/12/1924 au 4/12/1924
Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai – Chine	£2,50	Ok	En transit du 15/12/1924 au 20/12/1924 – contacter HF
Emerson Imports, West Side, New York – Etats-Unis	£7,30	Ok	En transit du 17/12/1924 au 18/12/1924 – Caisse endommagée, marchandise r.a.s.
Emerson Imports, West Side, New York – Etats-Unis	£2,10	Ok	En transit du 17/12/1924 au 18/12/1924 – FRAGILE
Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai – Chine	£2,50	Ok	En transit du 17/12/1924 au 23/12/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£8,10	Ok	En transit du 18/12/1924 au 19/12/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£7,75	Ok	En transit du 19/12/1924 au 20/12/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£10,75	Ok	En transit du 19/12/1924 au 22/12/1924
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£9,00	Ok	En transit du 24/12/1924 au 25/12/1924, cadenasser la caisse
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi	£17,75	Ok	En transit du 3/1/1925 au 5/1/1925
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury London – United Kingdom	£1,50	Ok	En transit du 9/1/1925 au 14/1/1925
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi		Ok	
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury London – United Kingdom		Ok	
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. – Bloomsbury London – United Kingdom		Ok	
Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai – Chine		Ok	
Emerson Imports, West Side, New York – Etats-Unis		Ok	
Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai – Chine		Ok	
Tandoor Singh, Brown city – Nairobi			
Omar Shakti, Gezira Mohammed – Egypte			

Extrait du registre d'Ahja Singh (registre d'import-export)

Extrait du registre d'Ahja Singh (registre d'import-export)

Date	Qté	Biens transités	Destination
	1	objet d'art (30x29 cm)	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte
	1	brique de thé	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
	2	objets d'art (22x12 cm)	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine
	1	objet d'art	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie
	1	caisse de thé (148x61x45 cm)	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
	2	briques de thé	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
	1	objet d'art (3x9 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume Uni
	3	briques de thé	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
	2	briquettes de thé	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
	1	tonnelet de thé	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
	1	objet d'art	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine
	1	brique de thé	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
	2	objets d'art	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine
	1	objet d'art	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie
	1	objet d'art (22x12 cm)	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine
	3	tonnelets de thé	Tandoor Singh, Brown city - Nairobi
	1	objet d'art	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume Uni

Provenance	Frais	Statut	Note
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi			
Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine			
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi			
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi			
Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine			
Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte			
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi			
Omar Shakti, Gezira Mohammed - Egypte			
Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine			
Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine			
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi			
Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine			
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi			
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi			
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi			
Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume Uni			
Tandoor Singh, Brown city - Nairobi			

Livre de comptes Décembre 1927 - Janvier 1929

Date	Q	Denrées	Destinataire	Expéditeur	Notes
26 décembre 1927	12	griffes de lions	Emerson Imports, WS NY - USA	-	
1 janvier 1928	1	parchemin carmin	Emerson Imports, WS NY - USA	-	Vu avec Ahja
7 janvier 1928	3	œuvres peintes	Vitor pizziti, Via Alloro 4, Palerme, Sicile - Italie	-	
9 janvier 1928	1	bas-relief minoen en granit	Emerson Imports, WS NY - USA	-	
15 janvier 1928	1	artéfact d'Oba	Emerson Imports, WS NY - USA	-	Marchandise dérobée dans wagon
29 janvier 1928	1	ceinture noirâtre	Emerson Imports, WS NY - USA	-	
7 février 1928	1	haut-relief kenyan en os (52x31x29cm)	-	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	
12 février 1928	1	fresque cthonienne (86x23x32 cm)	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - Royaume-Uni	
12 février 1928	1	bijou hyperboréen en corail (2x3 cm)	-	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	
17 février 1928	1	objet d'art (5x9 cm)	-	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	
18 février 1928	1	objet d'art (11x20 cm)	-	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	Cf. télégramme H.
18 février 1928	1	fresque du Bouc Noir (65x32x48 cm)	Emerson Imports, WS NY - USA	-	Ne pas laisser les dockers manipuler la caisse
19 février 1928	2	tablettes d'Hastur (57x24x26 cm)	Yurisa Sugahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo - Japon	-	Marquage container incorrect
24 février 1928	1	urne aborigène d'Utukku en bois flotté	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie	-	
26 février 1928	1	bijou obituaire (2x1 cm)	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - Royaume-Uni	Détruit ! Prévenir P.
3 mars 1928	1	statuette figée (64x50x17cm)	Emerson Imports, WS NY - USA	-	
12 mars 1928	1	encensoir antique (20x12 cm)	Emerson Imports, WS NY - USA	-	
13 mars 1928	1	marbre carmin (44x42x16 cm)	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - Royaume-Uni	

Date	Q	Denrées	Destinataire	Expéditeur	Notes
13 mars 1928	1	fibule de la Langue Sanglante (3x2 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - Royaume-Uni	-	
14 mars 1928	1	idole funéraire	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - Royaume-Uni	
19 mars 1928	1	épigraphie funéraire (45x27x34 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - Royaume-Uni	-	
22 mars 1928	1	grimoire d'Amon Râ (26x44x15 cm)	-	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	
7 avril 1928	1	effigie de Seth	-	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	
27 avril 1928	1	idole africaine (15x19 cm)	Emerson Imports, WS NY - USA	-	
30 avril 1928	2	pièces Ramethep	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte	-	
6 mai 1928	1	volume albâtre (8x14 cm)	Emerson Imports, WS NY - USA	-	
6 mai 1928	1	robe de sorcier maasaï	Emerson Imports, WS NY - USA	-	
7 mai 1928	1	reliques Lloigors codées (21x5 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - Royaume-Uni	-	
9 mai 1928	1	figurine chimú en métal (3x1 cm)	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - Royaume-Uni	
13 mai 1928	3	têtes réduites maassaï	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie	-	
14 mai 1928	1	stèle de Râ (75x28x36 cm)	Yurisa Sugahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo - Japon	-	
4 juin 1928	1	médaillon de Cthulhu (12x16 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - Royaume-Uni	-	Voyage en compartiment coffre
7 juin 1928	1	déesse de la fécondité (82x26x31 cm)	Emerson Imports, WS NY - USA	-	
7 juin 1928	1	poudre vévé	-	Emerson Imports, West Side, New York - États-Unis	
14 juin 1928	2	bracelets du Wendigo en fer	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - Royaume-Uni	

Extrait de livre de compte de Tandoor Singh

Date	Q	Denrées	Destinataire	Expéditeur	Notes
20 juin 1928	2	sifflets en argent pur	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie	-	
26 juin 1928	3	colliers de la chauve-souris (3x1 cm)	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	-	
29 juin 1928	3	gravures haïtiennes en corail	-	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	
2 juillet 1928	1	stèle de la Langue Sanglante	Emerson Imports, WS NY - USA	-	
4 juillet 1928	1	bijou extra-terrestre (1x1 cm)	-	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	Frais d'intermédiaire 28$
13 juillet 1928	1	sculpture de la dynastie Song en pierre (115x121x69 cm)	-	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	Vu avec Ahja
16 juillet 1928	1	bas-relief opalin (75x28x36 cm)	Yurisa Sugahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo - Japon	-	
18 juillet 1928	1	figurine de goule (1x2 cm)	Yurisa Sugahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo - Japon	-	Parfumer caisse avant fermeture
20 juillet 1928	1	parchemin de R'lyeh	Carl Stanford, 3263 Domoszló, Erzsébet tér 49 - Hongrie	-	
22 juillet 1928	1	buste de la dynastie Ming en ivoire (14x14 cm)	-	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	
25 juillet 1928	1	représentation berbère en terre cuite (17x17 cm)	-	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	
29 juillet 1928	1	gravure maya de Chakota en granit	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - Royaume-Uni	-	Voyage en compartiment coffre
14 août 1928	1	bijou ptoléméen en onyx (10x9 cm)	-	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	
17 août 1928	1	sceptre sculpté de Nyambe	Emerson Imports, WS NY - USA	-	
18 août 1928	1	urne d'Eibon	Emerson Imports, WS NY - USA	-	
25 août 1928	1	broche de Nyarlathotep	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - Royaume-Uni	-	Compartiment hors cale
31 août 1928	1	instrument de vénération d'Azathoth (44x37x36 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - Royaume-Uni	-	
4 septembre 1928	1	ceinture topaze d'Eihort	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - Royaume-Uni	

Date	Q	Denrées	Destinataire	Expéditeur	Notes
4 septembre 1928	3	masques cthoniens (23x19 cm)	Emerson Imports, WS NY - USA	-	Cadenasser la caisse
4 septembre 1928	1	masque de sorcier kipsigi	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie	-	
4 septembre 1928	5	cornes de rhinocéros noirs	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie	-	
4 septembre 1928	1	sceau de Yog-Sothoth (1x2 cm)	Yurisa Sugahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo - Japon	-	Charger en haut de cale si possible
18 septembre 1928	1	pranga nandi réputé maudit (66x22 cm)	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - Royaume-Uni	
28 septembre 1928	1	grimoire de G'harne	Carl Stanford, 3263 Domoszló, Erzsébet tér 49 - Hongrie	-	
30 septembre 1928	1	figurine de Shiva (1x2 cm)	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte	-	
2 octobre 1928	1	livre du messager du vent noir	M. Hermann Liebensmacher, 27 impasse du puits, Valence - France	-	FRAGILE
2 octobre 1928	2	œuvres cthoniennes (57x24x26 cm)	Yurisa Sugahara 18, Toranomon, Minato-ku Tokyo - Japon	-	
6 octobre 1928	1	fresque du vent noir	Emerson Imports, WS NY - USA	-	Marchandise volée à la gare
13 octobre 1928	1	kriss judéo-chrétien	Emerson Imports, WS NY - USA	-	
14 octobre 1928	1	représentation sacrificielle chrétienne en granit (62x38x45 cm)	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - Royaume-Uni	
18 octobre 1928	1	pièce ptoléméenne en or	M. Hermann Liebensmacher, 27 impasse du puits, Valence - France	-	
21 octobre 1928	1	momie de Ponape	Emerson Imports, WS NY - USA	-	
28 octobre 1928	1	statue néolithique en os (75x28x36 cm)	Emerson Imports, WS NY - USA	-	
28 octobre 1928	1	poudre de mort	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie	-	
29 octobre 1928	1	masque énigmatique (10x14 cm)	Emerson Imports, WS NY - USA	-	
2 novembre 1928	1	amphore judéo-chrétienne en pierre (26x26x35 cm)	-	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	Consignation temporaire, ok
9 novembre 1928	1	épigraphie d'Amon Râ (12x6 cm)	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte	-	
15 novembre 1928	1	relief de Bumba (51x38x48 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - Royaume-Uni	-	

Extrait de livre de compte de Tandoor Singh

Extrait de livre de compte de Tandoor Singh

Date	Q	Denrées	Destinataire	Expéditeur	Notes
18 novembre 1928	1	figurine de Céléano	Emerson Imports, WS NY - USA	-	
25 novembre 1928	12	mosaïques royales	Emerson Imports, WS NY - USA	-	
29 novembre 1928	1	carnet arabe manuscrit (14x6 cm)	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte	-	
30 novembre 1928	1	intaille améthyste (24x18 cm)	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - Royaume-Uni	
4 décembre 1928	2	couvercles celtiques en acier (3x16 cm)	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - Royaume-Uni	
4 décembre 1928	1	urne obituaire de Gyaa-Yothn	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - Royaume-Uni	
6 décembre 1928	1	sceptre japonais en acier (43x8 cm)	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - Royaume-Uni	
17 décembre 1928	3	instruments d'Isis	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	-	
18 décembre 1928	2	sacs de crânes humains	-	Emerson Imports, West Side, New York - États-Unis	
18 décembre 1928	1	larve du hurleur de chair	-	Emerson Imports, West Side, New York - États-Unis	Fragile, craint le gel
22 décembre 1928	1	torque altérée	Emerson Imports, WS NY - USA	-	Fragile
1 janvier 1929	3	pièces cthoniennes	Vitor pizziti, Via Alloro 4, Palerme, Sicile - Italie	-	
13 janvier 1929	1	urne inca en or (25x8 cm)	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - Royaume-Uni	
13 janvier 1929	2	dalles d'Amon Râ	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte	-	
	1	tiare mortuaire tcho-tcho	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - Royaume-Uni	
	1	fresque de Castro (15x7 cm)	-	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	
	1	sculpture précieuse (147x63x74 cm)	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury London - Royaume-Uni	
	1	bas-relief indien en calcaire	-	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	
	1	manuscrit massif de la Femme Boursouflée	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-	

Date	Q	Denrées	Destinataire	Expéditeur	Notes
	1	bol de cuivre poli	-	Emerson Imports, West Side, New York - États-Unis	
	1	figurine toltèque en ivoire (19x15 cm)	-	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte	
	1	masque de Castro (30x29 cm)	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte	-	
	1	bas-relief cthonien	-	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	
	2	manuscrits antiques sur bois (22x12 cm)	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	-	
	1	pot de dents de goules	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie	-	
	1	momie ramethep (148x61x45 cm)	-	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	
	2	ceintures grecques en albatre	-	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte	
	1	masque minoen en nacre (3x9 cm)	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-	
	3	épigraphies mortuaires	-	Omar Shakti, Gezira Mohammed - Égypte	
	2	figurines de Hsian (3x3 cm)	-	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	
	1	bijou cthulhien	-	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	
	1	stèle émeraude de Nodens	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	-	
	1	jatte araméenne en terre cuite	-	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	
	1	tunique jaune du Petit Rampant	Cie Maritime Randolph, zone portuaire Darwin harbor - Australie	-	
	2	dalles topazes	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	-	
	1	manuscrit énigmatique (22x12 cm)	Ho-Fong Imp., 15 Kaoyang st. Shanghai - Chine	-	
	3	reliefs grecs en os (34x26x41 cm)	-	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	
	1	gravure teutonique en albâtre	Fondation Penhew, Tottenham Crt rd. - Bloomsbury Londres - Royaume-Uni	-	

Et le portail s'ouvrira quand le soleil sera occulté. Ainsi le Petit Rampant pourra éveiller au monde ceux qui vivent au-delà et les ramener. La mer les engloutira puis les vomira et le léopard se nourrira de chair au printemps à Rudraprayag.

Aide de jeu KE-03 - Une prophétie hindie

Découverte d'un charnier maudit

Des chasseurs ont découvert hier, à quelques heures du village de N'dovu, deux cadavres d'éléphants. L'état de décomposition des deux carcasses ne laisse aucune place aux circonstances d'une mort naturelle : « les cadavres semblaient boudés par les vautours et les chacals. Même les mouches n'en voulaient pas ! Les deux corps avaient gonflé de façon ahurissante et une substance vert pourpre suintait de leur peau ». Les chasseurs sont rentrés profondément bouleversés par cette découverte. La chose est d'autant plus troublante qu'aucun prédateur local ne peut mettre en pièce un éléphant. Et quand bien même cela arriverait, son cadavre ne résisterait pas plus de quelques heures avant de disparaître, dévoré par les insectes et les charognards. Cette question planera encore longtemps dans les mémoires troublées des chasseurs.

L'étoile de Nairobi

Aide de jeu KE-04 - Découverte d'un charnier maudit

TEMOIGNAGE
SERGENT BUMBTION

"C'était vraiment moche. J'n'avais jamais rien vu d'pareil. Des corps partout - enfin, pas des corps, des morceaux d'corps. Une tête par ici, un bras par là, déchirés comme du papier journal. À croire que ces pauvres types avaient été bouffés et recrachés par un putain de diable, j'd'mande pardon à la dame. Les chacals et les buses auraient dû les ronger jusqu'à l'os avant qu'on arrive, mais les nègres disaient que même les bêtes évitaient le coin et voulaient rien becqueter. Les animaux y sentent le mal, j'crois. Enfin, j'espère que j'reverrai jamais un truc pareil"

Aide de jeu KE-05 - Le témoignage du sergent Bumption

Dossier n°041078/1919

"Disparition de l'expédition Carlyle"

Date d'ouverture : 11 septembre 1919

Date de fermeture : 19 juin 1920

Etat : Classé

Superviseur :

Le sous-secrétaire des Affaires Internes, M. Roger Corydon

4 octobre 1919

L'expédition Carlyle est portée disparue. Elle aurait quitté Nairobi le 3 août 1919 pour un safari dans la Vallée du Grand Rift, au nord-ouest de Nairobi.

Personnes portées disparues : Roger Carlyle (américain), Sir Aubrey Penhew (anglais), Hypathia Masters (américaine), Dr Robert Huston (américain) et Jack Brady (américain). On estime qu'au moins une dizaine de porteurs les accompagnaient.

11 janvier 1920

Nouvelles concernant la disparition : des habitants du village de N'dovu (près de la forêt d'Aberdare, au nord du Grand Rift) parlent de nombreux cadavres, laissés sans sépultures, découverts dans les environs. (propos recueillis par Sam Mariga). Rien ne permet d'affirmer qu'il s'agit de membres de l'expédition Carlyle. Même, les mois passés depuis sa disparition infirment cette hypothèse.

10 avril 1920

Suite à la demande de Miss Erica Carlyle, plusieurs groupes de recherche seront envoyés pour explorer la région d'Aberdare.

12 mai 1920

Après deux semaines de recherche, le peloton du Lt. Mark Selkirk a découvert les restes de l'expédition au fond de tombes cachées dans la jungle. Les témoins parlent d'un charnier : une « clairière horrible et malsaine », aux odeurs pestilentielles et à la végétation noircie et incroyablement déformée.

La douzaine de corps retrouvés (ou de « morceaux » de corps) ainsi que le matériel indique qu'il s'agirait des cadavres des porteurs de l'expédition Carlyle. Ceux-ci ont été préservés par le froid intense et hors saison qui règne dans la région. Toutefois, aucun cadavre « Blanc » n'a pu être identifié.

Les témoins du peloton sont : Lt. Mark Selkirk, Major Sandy Evans, Adjudant Tom Moore, Messager Leonard Bumption.

23 mais 1920

Après enquête, les Nandis ont, sans aucun doute, tué et torturé les Blancs pour quelque horrible cérémonie secrète. Les membres de l'expédition Carlyle sont maintenant considérés comme disparus.

8 juin 1920

5 Nandis ont été arrêtés, soupçonnés d'être responsable du massacre des membres de l'expédition.

19 juin 1920

5 Nandis pendus exécutés le 19 juin 1920 pour le massacre de l'expédition. Tous ont refusé d'avouer où ils avaient caché les cadavres des chefs blancs de l'expédition. Les victimes blanches ont certainement été emmenées dans un endroit secret pour y être torturées.

Mobile présumé des meurtriers : **racisme.**

Affaire classée.

Aide de jeu KE-06 - Dossier des Affaires intérieures sur le massacre de l'expédition

Notes

